The Elder Scrolls IV
OBLIVION
GUIDA STRATEGICA UFFICIALE
per PC e Xbox 360

The Elder Scrolls IV
OBLIVION
GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

Prima Games
A Division of Random House, Inc.
3000 Lava Ridge Court, Suite 100
Roseville, CA 95661
1-800-733-3000
www.primagames.com

Importante:
Bethesda Softworks ha fatto tutto il possibile per verificare che le informazioni contenute in questa pubblicazione siano accurate. Ad ogni modo, Bethesda Softworks e Prima Games non offrono alcuna garanzia, sia essa implicita o esplicita, riguardo all'accuratezza, all'efficacia odalla completezza del materiale contenuto in questa pubblicazione. Bethesda Softworks e Prima Games non si assumono alcuna responsabilità per i danni, accidentalo o consequenziali, che possono risultare dall'uso delle informazioni contenute nella pubblicazione. Bethesda Softworks e Prima Games non possono fornire informazioni inerenti il sistema di gioco, I trucchi e le strategie o inerenti l'hardware e il software. Ogni domanda potrà essere rivolta ai numeri per l'assistenza forniti nel gioco e dalle case produttrici nella relativa documentazione. Alcuni passaggi del gioco richiedono precisione nei tempi di esecuzione e potrebbero richiedere ripetuti tentativi prima di poter ottenere l'effetto desiderato.

ISBN: 8888916421
Edizione Italiana a cura di MULTIPLAYER.IT EDIZIONI.
Si ringrazia: Salvatore Cutaia, Ernesto La Tassa, Fabio Cristi, Simone Tagliaferri.
Stampato in Italia presso: GRAFICHE DIEMME - PERUGIA

SOMMARIO

Introduzione

Bene, Eccovi qui. Un prigioniero che sta per essere liberato.

Dovete la vostra libertà all'imperatore di Tamriel anche se l'imperatore sta perdendo la sua. Un'ultima volta, Uriel Septim VII ha guardato nel pozzo oscuro del destino e ha trovato uno sconosciuto che lo stava fissando.

Il vostro futuro è legato al futuro della nazione.

Voi siete una persona comune che, grazie all'allineamento delle stelle (come suggerito dall'imperatore) o semplicemente per malasorte, si trova ad una svolta storica verso la quale stanno convergendo delle grandi forze e vi stanno spingendo ad una grande impresa.

E chi ha detto che una persona comune non ha bisogno di un po' di aiuto?

In *The Elder Scrolls IV: Oblivion* dovrete viaggiare all'interno di una "provincia imperiale" dell'impero Tamrielic, conosciuta anche come Cyrodiil. Con il nome di una dinastia che include tre imperatori recenti, è un grosso territorio verde che si estende da Anvil sul mare di Abecean ad ovest fino a Cheydinhal nella lunga ombra dei monti Valus a est e a sud sotto l'idrovia di Niben fino a Leyawiin ed alla baia di Topal.

I problemi non sono cosa nuova in questo impero, e non sorprende certo che solitamente finiscano in altri problemi. In *Arena* e *Daggerfall*, il regno di Septim era piagato da slealtà e dissenso. In *Morrowind* la rinascita di Dagoth Ur sciocco la fiera provincia di elfi oscuri alle sue radici.

E in *Oblivion*, Cyrodiil è sempre più simile a Roma prima della caduta. La morte dell'imperatore e dei suoi eredi legittimi ha indebolito le barriere naturali tra Tamriel e la terra dei Daedric, un selvaggio piano d'esistenza parallelo conosciuto come Oblivion, e le armate di Mehrunes Dagon hanno iniziato una guerra per reclamare Tamriel. Saprete presto che Kvatch, una città nella parte ovest di Cyrodiil, è stata già virtualmente

distrutta da un tremendo assedio. Non ci vorrà molto perché altre città vengano minacciate dall'apparizione di Daedra lungo le loro mura.

Queste creature immortali sono state per lungo tempo fonte di fascino, speranza, e alle volte terrore per la gente di Tamriel. Gli evocatori invocano i Daedra come servi e cani da guardia. Altri cercano di ottenere favori adorando 15 signori Daedra ai loro altari, posizionati generalmente in territori selvaggi e isolati. Ogni tanto un mortale cospira con un principe Daedric implicandolo in affari terrestri.

Dagon in particolare è stato implicato più volte. In *Daggerfall* ha aiutato il mago guerriero imperiale Jagar Tharn a ottenere il potere. In Battlespire, l'università di allenamento per maghi guerrieri, fu tradito dalle sue armate. E in *Oblivion* non si accontenta più di avere il ruolo di eminenza grigia dietro il trono.

Perché? Beh, tanto per dire, perché questa entità divina non può "sporcare" nella sua stessa casa. Immaginate di essere il Signore della distruzione forzato a vivere in un regno dove non si può distruggere nulla in modo permanente (ogni anima Daedric persa scivola nella fogna cosmica e viene riciclata).

Vista la fragilità di Tamriel, i veri istinti di Dagon possono trovare uno sfogo reale. Qui le persone muoiono e non tornano indietro. Anche gli imperatori possono essere uccisi. Le città possono essere ridotte in rovina. Un'intera civiltà può, potenzialmente, essere abbattuta.

Il compito di preparare la risposta di Cyrodiil cade nelle mani dell'ultimo figlio illegittimo dell'imperatore, Martin, e in quelle di Jauffre, il capo degli Spadaccini, le guardie del corpo imperiali. Ma siete voi lo strumento principale che loro impugnano nella campagna centrale del gioco, una lotta disperata il cui costo può includere le vite di amici e alleati. Dovrete combattere all'interno di Oblivion nel tentativo di chiudere i portali che conducono a Tamriel.

E ancora, per quanto disperata, questa storia avrà il ritmo che voi le darete. La guerra si svolge in un mondo grande e vibrante in cui non tutto è al servizio della guerra stessa.

Per esempio, ci sono cinque serie di missioni sequenziali. Voi potrete essere un combattente nell'Arena della città imperiale, salire di grado e tentare di eliminare il campione attuale. Potrete unirvi a una qualsiasi delle quattro gilde, ognuna delle quali ha i suoi problemi da affrontare. Una fiaccata Gilda dei Guerrieri si trova a dover affrontare una competizione con un gruppo di mercenari appena formatosi. La messa al bando della negromanzia ha fatto iniziare una guerra fra la Gilda dei Maghi e i negromanti organizzati. La Gilda dei Ladri è sotto la pressione di uno zelante capitano della legione imperiale. Anche quelli della Confraternita Oscura hanno dei problemi personali da risolvere.

Potrete inoltre svolgere delle quest isolate che troverete durante i vostri viaggi, soprattutto nella capitale e nelle sue città satellite (le quest "miste") o nelle piccole comunità che puntellano il territorio (le quest degli "insediamenti"). Potrete realizzare i sacrifici per i principi Daedric (non per Dagon che si trova, momentaneamente, "fuori dall'ufficio"). Un personaggio avanzato potrà eseguire le quest dei "maestri addestratori" per portare le proprie abilità al massimo.

E, allontanandovi dai territori battuti, troverete altre cose da fare e luoghi da esplorare, di cui non riceverete indicazioni dal gioco. Alcune avranno storie da raccontare, altre saranno scritte solo con i colori dell'oro, dell'oscurità e del sangue. Ogni buco inesplorato può contenere un'avventura. Come arriverete in questi luoghi, sarà affare vostro.

Non troverete trasporti pubblici A Cyrodiil (l'arrivo della vostra nave sarà... inaspettato). Comunque potrete comprare e cavalcare un cavallo per viaggiare velocemente fra le città. Non dovrete chiedere in che direzione andare. Quando affronterete una missione, le indicazioni che vi servono verranno segnate sulla mappa e sulla bussola.

Sapere dove andare è un grosso aiuto, visto che Oblivion è sempre in movimento. Internamente si muove costantemente aggiustando le sfide e le ricompense in base al livello del vostro personaggio. Anche il mondo di gioco si muove di conseguenza. I personaggi non giocanti hanno la loro vita quotidiana. Molti si alzano e vanno al lavoro, vanno a mangiare e quindi tornano a casa. Alcuni visitano i vicini o altre città. Altri fanno cose inaspettate. Ogni persona può avere il suo piccolo segreto. Non saprete mai cosa aspettarvi.

È ora di andare.

Classi del personaggio: scegliete razza, sesso, attributi, abilità e segno di nascita

In *Oblivion* definirete il vostro personaggio tramite la razza, la classe e il segno di nascita. Nell'introduzione, selezionerete una *razza* appena avrete iniziato. Più avanti dovrete scegliere il segno di nascita e la classe. Alla fine dell'introduzione, avrete la possibilità di revisionare tutte le scelte fatte.

Tutti gli archetipi di classi (le classi standard offerte nell'introduzione) sono frammentari per il giocatore. Hanno degli attributi preferenziali, alcune abilità che mal si associano con gli attributi e alcune specializzazioni che mal si associano con alcune abilità, o tutte e tre insieme.

Comunque, quando vi verrà data la possibilità alla fine dell'introduzione, createvi la vostra classe personalizzata. Revisionate anche il vostro segno di nascita, che rappresenta il complemento migliore alla classe creata. Assicuratevi di aver salvato il gioco. Questo capitolo fornisce informazioni e analisi approfondite che vi serviranno per fare le giuste scelte per creare la vostra classe e per scegliere il vostro segno di nascita.

Il salvataggio più importante

Alla fine dell'introduzione di *Oblivion*, subito dopo aver lasciato le fogne, avrete l'opportunità di revisionare tutte le scelte compiute per generare il vostro personaggio. *Salvate il gioco ora e non cancellate mai questo salvataggio!*

Da questo salvataggio potrete sempre creare un personaggio completamente nuovo e iniziare il gioco seguendo vie diverse dalla precedente. Se non conserverete questo salvataggio dovrete rifare tutta l'introduzione volendo creare un nuovo e differente personaggio.

Creare il vostro personaggio ideale

Potete ottimizzare il vostro personaggio rendendolo efficiente e potente, o pensarlo più ruolisticamente dandogli fascino e stile. Per prima cosa vi mostreremo come realizzare un personaggio che funziona bene con il sistema. Più avanti, vi diremo come ignorare le nostre indicazioni per creare un personaggio completamente vostro.

Non siamo impazziti. L'approccio migliore è quello di generare un abbozzo di quello che sarà il personaggio, per poi raffinarlo inserendo tocchi personali che ve lo facciano amare. Ricordate che dovrete utilizzarlo per tutte le ore di gioco!

A fine capitolo vi mostreremo alcuni modelli di personaggi abbozzati per spiegare le differenti caratteristiche. Vi invitiamo ad utilizzarli e modificarli per creare il vostro personaggio ideale.

Il metodo rapido

Se i dettagli non vi interessano, e vi fidate ciecamente dei nostri consigli, saltate direttamente alla sezione "Modelli di personaggio" alla fine del capitolo. Prendete il modello che fa al caso vostro, create il vostro personaggio ricalcando il modello e iniziate a giocare.

Concetti basilari per la creazione del personaggio

Date un'occhiata al manuale di *Oblivion* e tornate qui quando avrete capito cosa s'intende per "razza", "classe del personaggio", "specializzazione", "attributi", "abilità" "maestria" e "abilità avanzate". Vi aspettiamo...

...Ben tornati.

Le nostre scelte più importanti riguardano le sette abilità maggiori e la razza del nostro personaggio. Le sette abilità maggiori che selezioneremo inizieranno con un punteggio alto (25 punti invece dei 5 delle abilità minori). È bene farle crescere per arrivare alle "abilità avanzate" il più velocemente possibile.

Accrescere il potere è meno importante che ottenere velocemente la giusta abilità avanzata.

Eccovi le regole per creare una classe ottimizzata per il sistema. Tutte queste regole presentano eccezioni importanti, ma dovrete capirle bene prima di poterle violare.

Regole per creare una classe ottimizzata per il sistema

1. Tutte le sette abilità dovrebbero venire da una specializzazione. Dovreste prendere una delle specializzazioni: combattimento, magia o elusione e dovreste fare in modo che tutte le sette abilità scelte appartengano a questa. Perché? Perché così facendo le abilità maggiori ottengono un bonus di +10 (per un totale di 35 invece che 25).

Specializzazioni	Abilità
Combattimento	Armaiolo, Atletica, Lama, Parata, Contundente, Corpo a corpo, Armatura pesante
Magia	Alchimia, Alterazione, Evocazione, Distruzione, Illusione, Misticismo, Recupero
Elusione	Acrobazia, Armatura leggera, Mira, Commercio, Sicurezza, Furtività, Oratoria

2. Sei delle sette abilità dovrebbero avere come attributi principali i due attributi scelti per la vostra classe. E i due attributi scelti dovrebbero corrispondere o essere molto simili agli attributi principali delle abilità della specializzazione scelta. Perché? Perché quando usate una abilità, contribuite a dare bonus al suo attributo principale quando salite di livello. È sicuramente volete che a prendere bonus siano gli attributi più utili per il vostro personaggio: Forza e Resistenza per il combattimento, Intelligenza e Volontà per la magia e Agilità e Velocità per l'elusività e il furto.

Specializzazione	Attributi maggiormente corrispondenti Attributi principali delle abilità in questa specializzazione
Combattimento	Sei su sette abilità di combattimento hanno Forza e Resistenza come attributi principali.
Magia	Sei su sette abilità della magia hanno Intelligenza e Volontà come attributi principali.
Elusione	Cinque su sette abilità dell'elusività hanno Agilità e Velocità come attributi principali.

Attributo	Abilità governate dall'attributo
Forza	Lama, Contundente, Corpo a corpo
Intelligenza	Alchimia, Evocazione, Misticismo
Volontà	Alterazione, Distruzione, Recupero
Agilità	Parata, Mira, Furtività
Velocità	Acrobazia, Atletica, Armatura leggera
Resistenza	Armaiolo, Parata, Armatura pesante
Personalità	Illusione, Commercio, Oratoria

3. Rimpiazzate le abilità non necessarie con altre di vostro gradimento. La prima volta che giocate concentratevi sulle abilità più utili e divertenti. Quindi, quando avrete giocato un po' e avrete scoperto di conoscere solo la superficie del gameplay di *Oblivion*, potrete tornare indietro e provare altre abilità.

Potete vivere senza Acrobazia e Atletica. Mira può essere utile in certe occasioni all'aperto per uccidere i nemici senza rischi, ma non vi servirà mai nei dungeon, che sono i luoghi più importanti. Atletica non serve assolutamente a nulla in combattimento (Eccezione: se la vostra concezione di gioco è quella dell'esploratore, che si diverte a girare in lungo e in largo per il mondo di gioco, allora queste abilità fanno al caso vostro).

Corpo a corpo è un'abilità divertente, ma sfortunatamente non serve per usare una delle numerose armi magiche reperibili in giro, a differenza delle altre abilità. Così Corpo a corpo risulta una seconda scelta fra le abilità di attacco (se però giocate come maestri delle arti marziali, questa è la vostra abilità).

Potete vivere senza Commercio. Se avete bisogno di qualche soldo in più andate semplicemente in giro a pulire qualche dungeon per ottenere ciò che vi serve.

Si può vivere senza Oratoria. Sono relativamente pochi i posti dove vi servirà per andare avanti nel gioco e, in tutti i casi, potrete cavarvela in altro modo usando magie, pergamene, corruzione o altro. Altrimenti potete selezionare un personaggio imperiale con cui risolvere tutte le missioni basate su Ordine con l'abilità Voce dell'imperatore.

Illusione è una scuola di magia molto divertente, ma non otterrete le magie migliori fino al livello Qualificato e, dover provare magie squallide per arrivare a quelle migliori può fiaccare l'entusiasmo. Oltretutto, visto che Commercio, Oratoria e Illusione sono tutte governate da Personalità, potrete evitare di spendere punti su quest'ultima. Un bel guadagno.

Se vi specializzate nelle armi da urto, non vi conviene specializzarvi anche in quelle da taglio e viceversa. Focalizzarsi su un tipo di arma vi renderà più forti.

Specializzare o non specializzare: questo è il problema

Nei precedenti *Elder Scrolls* i personaggi migliori erano quelli con due o più specialità. I maghi da guerra ed gli incantatori di spade, ad esempio, erano dei maghi con delle forti abilità di combattenti; gli spadaccini notturni erano dei maghi con delle grandi abilità elusive; ed i ribelli erano guerrieri con grandi abilità elusive. *Oblivion* è più incentrato sulle singole specializzazioni del combattimento, della magia e dell'elusività. I personaggi con specializzazioni multiple possono essere più divertenti da giocare, ma partono significativamente più deboli.

Combattimento puro, magia ed elusività

Quelli che vogliono personaggi concepiti come maghi puri possono essere felici. Questo è l'unico tipo di personaggio che può soddisfare tutte e tre le regole perché, per contrasto, sia i combattenti che i furtivi avranno molte abilità di cui potrete fare a meno. L'unica abilità di cui potrete fare a meno scegliendo la magia è Illusione, che potrete sostituire con un'altra abilità a vostro piacere che vi soddisfi di più.

Quelli che vogliono creare dei combattenti puri non saranno così fortunati. Inizialmente avranno due abilità di cui potranno fare a meno (Atletica e Corpo a corpo) e, a scelta, potranno lasciare perdere Lama o Contundente (per consolarsi potranno però scegliere abilità delle altre specializzazioni per sistemare il personaggio).

Quelli che vorranno creare un personaggio completamente elusivo saranno ancora meno fortunati. Inizieranno con tre abilità di cui potranno fare tranquillamente a meno (Acrobazia, Commercio e Oratoria), ma si potranno consolare prendendo abilità dalle altre specializzazioni.

Personaggi con specializzazioni miste

Non avendo molta altra scelta, i personaggi concepiti per il combattimento e l'elusività dovranno prendere abilità diverse da quelle della loro specializzazione, ottenendo così dei personaggi misti. E un mago puro, sarà ancora più potente avendo almeno una abilità d'attacco scelta tra armi da taglio e armi da urto.

Oltretutto, le specializzazioni miste vi permetteranno di scoprire più aspetti del gameplay di *Oblivion*. Tutti potrebbero divertirsi con gli attacchi a sorpresa della mira, con le parate e gli attacchi del combattimento o con la realizzazione di incantesimi e di veleni del mago. Una specializzazione mista è inizialmente più debole rispetto ad una pura, ma offre un gameplay più ricco di opzioni.

La maggior parte dei nostri modelli di personaggio presentano delle specializzazioni miste. Abbiamo creato modelli per ognuna delle tre specializzazioni pure, ma nelle note potrete leggere che siamo stati felici di sacrificare il bonus di +10 per prendere delle abilità più utili.

Non è essenziale salire di livello troppo velocemente facendo crescere le abilità!

Può sembrare ottimo salire velocemente di livello, per ottenere più salute e attributi. Ma visto che anche i nemici crescono di potenza insieme a voi, questa può essere una mezza benedizione. In *Oblivion* è molto meglio ottenere un'abilità avanzata che salire di livello.

Comunque, se volete crescere velocemente di livello, prendete Atletica e correte per tutto il tempo, prendete Acrobazia e saltellate in ogni dove, prendete Distruzione ed eseguite incantesimi economici ovunque potete, prendete Armaiolo e spendete tutti i vostri soldi nel riparare martelli e tutte le altre cose riparabili che vi trovate davanti, oltre a riparare la vostra attrezzatura dopo ogni combattimento.

Utilizzare questa strategia con Atletica, Acrobazia, Distruzione, Armaiolo, un'abilità riguardante le armature, un'abilità di attacco e la Parata, vi farà crescere di livello in pochissimo tempo.

Razza, sesso e attributi

La tabella seguente riassume gli attributi disponibili concordanti con la razza e il sesso. Gli attributi differiscono in base al sesso in ogni razza.

Tristemente, solo tre razze ottengono vantaggi dallo scegliere di essere una donna. Un elfo boscoso ladro dotato di Oratoria, Commercio e Illusione dovrebbe scegliere una donna, anche al prezzo della disperata necessità di Salute derivata dal minore valore di Resistenza rispetto agli uomini. Un ladro Khajiit ha la possibilità di scegliere fra uomini e donne, rinunciando alla Forza (possibilità di trasportare più oggetti e danno maggiore) per la Resistenza (più Salute). E con il più pronunciato dimorfismo fra le razza di Tamriel, gli Argoniani, pensati per la magia più che per il combattimento o la furtività, dovrebbero scegliere un personaggio donna.

In tutti gli altri casi, per massimizzare i valori dati dalla razza al personaggio, scegliete di essere uomini. Dove le caratteristiche variano in base al sesso, gli uomini ottengono i vantaggi maggiori.

Attributi concordanti con razza e sesso

	Nord		Guardierosse		Bretone		Imperiale		Elfo boscoso		Elfo supremo		Elfo Oscuro		Khajiit		Argoniano		Orco	
Attributo	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F
Forza	50	50	50*	40*	40*	30*	40	40	30	30	30	30	40	40	40*	30*	40	40	45	45
Intelligenza	30	30	30	30	50	50	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	40*	50*	30*	40*
Forza di volontà	30*	40*	30	30	50	50	30*	40*	30	30	40	40	30	30	30	30	30*	40*	50*	45*
Agilità	40	40	40	40	30	30	30	30	50	50	40	40	40	40	50	50	50*	40*	35	35
Velocità	40	40	40	40	30*	40*	40*	30*	50	50	30*	40*	50	50	40	40	50*	40*	30	30
Resistenza	50*	40*	50	50	30	30	40	40	40*	30*	40*	30*	40*	30*	30*	40*	30	30	50	50
Fortuna	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Personalità	30	30	30*	40*	40	40	50	50	30*	40*	40	40	30*	40*	40	40	30	30	30*	25*

RAZZE

La tabella seguente mostra nel dettaglio le razze, le loro caratteristiche speciali e i bonus per le abilità. Le note consigliano le razze in base alle specializzazioni analizzandone le caratteristiche.

RAZZE CONCORDANTI CON LE CARATTERISTICHE SPECIALI E I BONUS ABILITA'

Razza	Caratt. speciali	Bonus alle abilità	Note
Argoniani	Resistenza alla malattia (grandezza 75, costante), Resistenza ai veleni (grandezza 100, costante), Respirare sott'acqua (costante)	Alchimia +5, Atletica +10, Lama +5, Corpo a corpo +5, Illusione +5, Misticismo +5, Sicurezza +10	Deboli bonus nelle abilità e deboli speciali. Adatto solo agli amanti delle lucertole. Scegliete un maschio per un ladro o un combattente, una femmina per un mago.
Bretoni	Massima fortificazione Magicka (grandezza 50, costante), Resistenza al Magicka (grandezza 50, costante), Scudo (grandezza 50, durata 60 una volta al giorno)	Alchimia +5, Alterazione +5, Evocazione +10, Illusione +5, Misticismo +10, Recupero +10	Raccomandato per i maghi difensivisti. Buona serie di speciali ben bilanciati. Un Bretone ha degli attributi leggermente migliori per la magia pura rispetto a un elfo superiore, che si presta meglio al combattimento.
Elfi oscuri	Evocare fantasmi (durata 60 una volta al giorno), Resistenza al fuoco (grandezza 75, costante)	Atletica +5, Lama +10, Contundente +5, Distruzione +10, Armatura leggera +5, Mira +5, Misticismo +5	Raccomandata se si vuole creare un mago guerriero. Il fantasma evocato sarà una creatura di primo livello, scarso all'inizio, inutile salendo nei livelli. La Resistenza al fuoco è invece utile, soprattutto contro nemici come i furfanti. Gli attributi sono ben arrotondati ma non eccezionali.
Elfi supremi	Massima fortificazione Magica (grandezza 100, costante); Vulnerabilità al fuoco, al gelo e al colpo (grandezza 25, costante); Resistenza alla malattia (grandezza 75, costante)	Alchimia +5, Alterazione +10, Evocazione +5, Distruzione +10, Illusione +5, Misticismo +10	Raccomandata per i maghi più aggressivi. Audace e rischiosa da mischiare con il segno zodiacale dell'Apprendista, con cui otterrete il massimo dei danni fattibili, ma che vi renderà estremamente deboli contro gli incantesimi nemici. Scegliete un elfo supremo al posto di un Bretone per avere qualche punto in più nel combattimento.
Imperiale	Assorbimento Energia (grandezza 100, una volta al giorno), Malia (grandezza 30, una volta al giorno)	Lama +5, Contundente +5, Corpo a corpo +5, Armatura pesante +5, Commercio +10, Oratoria +10	Bonus alle abilità inutili, con stella dell'ovest è completamente inutile. Ma tenete in considerazione il rovescio della medaglia: la Voce dellImperatore, che vi eviterà tutti i mini giochi basati sulla Persuasione. Anche gli attributi ottengono dei bonus inutili tranne se siete degli amanti di Oratoria, Commercio e Illusione.
Khajiit	Demoralizzare (grandezza 100, una volta al giorno), Occhionotturno (durata 30, utilizzo illimitato!)	Acrobazia +10, Atletica +5, Lama +5, Corpo a corpo +10, Armatura leggera +5, Sicurezza +5, Furtività +5	Raccomandata con riserva per chi vuole fare il ladro. Gli elfi boscosi sono migliori per l'utilizzo di Mira. Demoralizzare è utile solo occasionalmente, ma Occhionotturno è ottima per la furtività. Gli attributi sono accettabili per il ruolo del ladro.
Nord	Danno da gelo (tocco, grandezza 50, una volta al giorno), Scudo (grandezza 30, durata 60, una volta al giorno), Resistenza al gelo (grandezza 50, costante)	Armaiolo +5, Lama +10, Parata +5, Contundente +10, Armatura pesante +10, Recupero +5	Raccomandato per i combattenti. L'Orco ha dei bonus migliori alle skill, mentre un Nord ha degli attributi eccezionali per un guerriero puro.
Orco	Forsennato (Fortifica Salute 20, Fortifica Energia 200, Fortifica Forza 50, Sottrai Agilità 100; durata 60; una volta al giorno), Resistenza al Magicka (grandezza 25)	Armaiolo +10, Parata +10, Contundente +10, Corpo a corpo +5, Armatura pesante +10	Raccomandata per i combattenti. Ha i migliori bonus alle abilità e la furia omicida è veramente potente. Gli attributi sono significativamente inferiori ai Nord per il ruolo di combattente puro.
Guardiarossa	Scatto di adrenalina (Fortifica Agilità 50, Fortifica Velocità 50, Fortifica Forza 50, Fortifica Resistenza 50, Fortifica Salute 25; durata 60) Resistenza al veleno (grandezza 75), Resistenza alla malattia (grandezza 75)	Atletica +10, Lama +10, Contundente +10, Armatura leggera +5, Armatura pesante +5, Commercio +5	Raccomandata per i guerrieri. Medi i bonus alle abilità, spettacolare lo scatto di adrenalina. Le guardierosse hanno degli attributi eccellenti per i combattenti.
Elfi boscosi	Comanda creatura (grandezza 20, durata 60, una volta al giorno), Resistenza alla malattia (grandezza 75)	Acrobazia +5, Alchimia +10, Alterazione +5, Armatura leggera +5, Mira +10, Furtività +10	Raccomandata per i guerrieri furtivi. Ottimi i bonus alle abilità; Comanda creatura è ottima per risolvere alcuni problemi. Gli elfi boscosi hanno degli attributi grandiosi per fare i ladri.

Scegliere la razza giusta

Provate a porvi i seguenti obiettivi per la creazione del personaggio, quando dovrete soppesare il valore delle diverse razze:

1. Massimizzate la rapida acquisizione dei miglioramenti dell'avventuriero nelle abilità chiave.
2. Scegliete razze con alti punteggi negli attributi che governano le abilità della concezione del personaggio. Ad esempio, un guerriero ha bisogno di abilità d'attacco come Armaiolo, Contundente e/o Corpo a corpo. La Forza è l'attributo cardine di queste abilità, e i Nord hanno una Forza di base che è uguale a 50, la più alta disponibile. Quindi, la razza Nord è adatta per un guerriero.
3. Scegliete le abilità di razza che si adattano al vostro tipo di personaggio.
4. Scegliete le abilità di razza che risolvano dei problemi a breve o a lungo termine durante l'avventura.
5. Scegliete le abilità di razza che siano utili almeno in alcune occasioni.
6. Evitate razze con abilità dal valore limitato.

Solo gli orchi ricevono un +10 di bonus in quattro abilità: Armaiolo, Blocco, Contundente e Armatura pesante; tutte abilità di combattimento con delle abilità avanzate molto utili. In particolare, la abilità avanzata dell'Armaiolo medio, permette di riparare le armi e le armature magiche, sin da quando inizierete a trovarle fra i bottini (livello 3).

Sia le guardierosse che i Nord hanno degli attributi significativamente elevati per il combattimento, ma gli orchi accedono alle abilità superiori molto prima, diventando più efficaci. I maschi di queste razze meglio si adattano a questo tipo di personaggio.

Le guardierosse ricevono un bonus di +10 in tre buone abilità, ma, sfortunatamente, possono usare Contundente o Lama solo una alla volta, così che queste abilità crescono più lentamente rispetto alle quattro degli Orchi, che possono essere usate contemporaneamente.

Quando un mago raggiunge il livello di Qualificato, ottiene l'accesso a nuovi incantesimi. I Bretoni e gli elfi supremi ricevono un +10 di bonus in tre scuole di magia. Questo da velocemente accesso ai Bretoni alle utilissime abilità Arco stregato, Corazza stregata, Mazza stregata ed Evoca Dremora in Evocazione. Gli elfi supremi ottengono l'accesso ad Apri serratura media in Alterazione, insieme a molti nuovi incantesimi di Distruzione, alcuni potenti e con un effetto d'area, come Sfera di fuoco, Tempesta di grandine e Scoppio scioccante. I Bretoni hanno degli attributi migliori per il ruolo di maghi puri, ma sono più deboli inizialmente a livello di salute, mentre gli elfi supremi sono più forti negli scontri. I maschi di queste razze sono migliori per indossare i panni di maghi puri.

L'Arco stregato dei Bretoni, in particolare, è migliore dell'Aaco degli elfi, non pesa niente e non soffre penalità da ingombro. Visto che non vedrete armi elfiche fino al Livello 9, un arco stregato da ad uno specialista della Mira fornisce un vantaggio notevole ai livelli più bassi.

Gli elfi boscosi ricevono un bonus di +10 in Alchimia, Mira e Furtività, una combinazione eccellente per un killer a lungo raggio. L'abilità superiore dell'alchimista Qualificato permette di identificare tre effetti degli ingredienti migliorando le pozioni create e, più importante per chi ha Mira, di creare veleni. Una donna si rivela la scelta migliore se desiderate avere Oratoria, Commercio e/o Illusione.

Questo ci dà il quadro per la scelta delle razze migliori volendo utilizzare i tre tipi standard di personaggio: l'orco per il guerriero, il Bretone o l'elfo supremo per il mago, e l'elfo boscoso per il guerriero furtivo. Purtroppo non c'è una razza migliore per l'altro tipo di personaggio standard, il ladro.

Solo una razza offre bonus per le due più importanti abilità dei ladri (Furtività e Sicurezza), i Khajiit, ma sono bonus +5 che non sono niente di che. I Khajiit, inoltre, non offrono bonus nelle discipline magiche, mentre gli elfi boscosi danno bonus sia in Alchimia che in Alterazione. L'elfo boscoso è una scelta migliore per un ladro, ma se sceglieste i Khajiit, andrà bene sia maschio che femmina. Un altro tipo di personaggio molto popolare è il mago guerriero. Solo gli elfi oscuri danno bonus di +10 sia nelle abilità di combattimento che in quelle magiche (Lama e Distruzione), e gli altri bonus sono ben divisi fra entrambe le specializzazioni. L'elfo oscuro ha degli attributi accettabili per il ruolo di mago guerriero, più una Velocità eccellente per aggiungere l'abilità Armatura leggera.

Voce dell'imperatore:
vi permetterà di evitare tutti i mini giochi di Persuasione.
La Voce dell'Imperatore (grandezza 30 Malia) risolverà moltissimi problemi di Persuasione. Unita a Sguardo seducente (Novizio, grandezza +12 Ordine), una magia che anche un orco più eseguire, permetterà di superare anche tutte le sfide di Ordine. I pochi casi che potrebbero darvi ancora problemi, possono essere risolti con l'aggiunta di Malia seduttiva (Apprendista, grandezza +24) e Voce dell'estasi (Qualificato, grandezza +36) o aggiungendo qualcosa per corrompere la vittima.

La scelta zen: una prospettiva orientale nella scelta della razza.

Un antico filosofo cinese una volta disse, "digiunare alla festa del potere rinfranca lo spirito e i sensi". Tradotto: c'è più gusto nel prendere la razza giusta che nel prendere quella più potente ed efficiente.

Scegliete una razza e il sesso che più vi aggradano. Fregatevene dei singoli valori e fate in modo di trovarvi davanti un personaggio che vi soddisfi ad ogni avvio del gioco . Siate liberi. Siate chiunque vogliate essere.

Non faticate troppo sui dettagli della scelta della razza, del sesso e del segno zodiacale per ottenere la potenza massima. Noi vi forniamo le informazioni e le analisi in modo che possiate compiere scelte oculate, ma lasciate che sia il vostro cuore a prendere la decisione finale. Cosa importa se uno stregone guardiarossa è più lento a salire di livello o deve faticare un pochino di più per uccidere un nemico? Cosa importa se il vostro guerriero elfo supremo deve ricorrere più spesso a delle cure di un guerriero orco? Ci sono molti modi in *Oblivion* per affrontare i problemi. Oltretutto le scelte personali sono quelle che danno più soddisfazioni.

Segni di nascita

La seguente tabella elenca tutti i segni di nascita e le loro caratteristiche, in ordine decrescente di desiderabilità. Le note danno un quadro veloce degli elementi positivi e negativi di ogni segno.

Ovviamente la desiderabilità di un segno di nascita dipende dal vostro tipo di carattere, ed esempi di accoppiamenti fra razze e segni di nascita per certi tipi di personaggio verranno dati nella sezione "Modelli di personaggio".

I segni di nascita Mago e Apprendista sono in cima alla lista perché il Magicka è il componente più difficile da far crescere nei personaggi di alto livello. Molti giocatori che iniziano con personaggi senza magie, potrebbero voler esplorare questo mondo più avanti nel gioco, trovandosi eternamente limitati da un basso punteggio in Magicka, cosa che gli impedirà di ottenere le magie migliori.

Chiunque parta con una specializzazione da ladro o da guerriero, e voglia esplorare l'intero spettro di possibilità offerte dal gameplay di *Oblivion*, dovrebbe scegliere il segno di nascita del Mago, qualsiasi sia il suo tipo di personaggio, in modo da poter avere incantesimi molto potenti quando si troverà nelle fasi avanzate del gioco.

SEGNI DI NASCITA

Segno di nascita	Caratteristiche	Note
Mago	Magicka +50	Essenziale per i maghi; affidabile.
Apprendista	Magicka +100, Vulnerabilità a Magicka 100%	Essenziale per i maghi; aggressivo.
Guerriero	Forza +10, Resistenza +10	Calza a pennello ai combattenti; attributi bonus sono sempre un'ottima cosa.
Ladro	Agilità +10, Velocità +10, Fortuna +10	Ottimo per i personaggi furtivi e per quelli generalisti.
Ombra	Invisibilità (durata 60) una volta al giorno	Utile per risolvere i problemi; molto potente per le missioni da ladro e assassino; molto utile a tutti i livelli.
Amante	Paralizzare (tocco, durata 10) e perdita di 120 punti Fatica una volta al giorno	Utile per risolvere i problemi; potente; utile spesso e a tutti i livelli.
Rituale	Ripristina Salute (grandezza 200, istantaneo) 1v al giorno, Allontana non-morto (grandezza 100, durata 30)	Utile per risolvere i problemi; potente; utile spesso e a tutti i livelli.
Torre	Apri serratura media una volta al giorno, Rifletti Danno (grandezza 4; durata 120)	Utile per risolvere i problemi; potente, ma passivo e infido; utile spesso e a tutti i livelli.
Serpente	Quattro effetti, tutti insieme, una volta al giorno: Danno Salute (tocco, grandezza 3, durata 20), Dissipa (grandezza 90), Cura veleno, Danno Energia (se stessi, grandezza 100)	Utile per risolvere i problemi; debole; raramente utile, ma a tutti i livelli.
Atronach	Magicka +150, Assorbi incantesimo 50%, no rigenerazione Magicka	Essenziale per i maghi; rischioso; ripristinare Magicka vi porterà via un sacco di tempo.
Signora	Volontà -10, Resistenza +10	Dei bonus negli attributi fanno sempre bene, ma sono poco utili in questo caso tranne se il vostro personaggio mischia molte abilità basate su Volontà e Resistenza.
Destriero	Velocità +20	Dei bonus negli attributi fanno sempre bene, ma la Velocità è essenziale solo per Acrobazia, Atletica e Armatura leggera, di cui solo l'ultima è utile.
Signore	Ripristina Salute (durata 15, grandezza 6), Vulnerabilità al fuoco 25% permanente	L'incantesimo curativo è potente ai bassi livelli e comunque utile a quelli più elevati.

Scelte raccomandate

I primi quattro segni di nascita raccomandati offrono attributi bonus che sono sempre una buona scelta. L'Ombra è una rarità: un segno con una caratteristica utilizzabile una volta al giorno che vale la rinuncia agli attributi bonus.

Mago: Scegliete Mago invece che Apprendista per il vostro mago se pensate di svolgere le missioni della Gilda dei Maghi, la missione principale e di andare a caccia di tesori nei dungeon del negromante e dell'evocatore, dove la debolezza dell'Apprendista vi sarebbe fatale a causa dei numerosi nemici magici (maghi, negromanti, creature ecc) presenti.

Apprendista: scegliete Apprendista anzichè Mago per il vostro mago se state pianificando una campagna più vasta, formata da molte missioni varie e da cacce al tesoro in dungeon dove non ci sono nemici magici. Selezionatelo anche se ad attrarvi è solo il semplice potere pure, visto che il valore extra di 50 in Magicka renderà più divertente usare le magie... sempre che siate disposti a sputare più sangue contro negromanti, evocatori, furfanti, Imp e Dremora.

Guerriero: la scelta migliore per ogni specialista delle armi, e comunque essenziale se volete usare al meglio l'abilità Armatura pesante (le armature e le armi di grossa taglia pesano parecchio, soprattutto quelle migliori, e avrete quindi bisogno di molta forza per portarvele dietro.

Ladro: questa è la scelta migliore per gli specialisti dell'elusione. Prendete questo segno se volete avere dei bonus in Furtività, Mira e Sicurezza, in modo da semplificarvi di molto la vita.

Ombra: questo segno è una buona scelta per gli specialisti della furtività con interesse particolare nel rendere più semplici le missioni più difficili della Gilda dei Ladri e della Confraternita Oscura. L'Invisibilità è, oltretutto, un giocattolo più interessante rispetto ai bonus negli attributi. Comunque, molti giocatori dimenticano questi poteri limitati ad un utilizzo al giorno, così Ladro risulta la loro scelta migliore.

Valide alternative

Queste hanno la virtù di essere caratteristiche attive, con cui è divertente giocare, mentre i bonus agli attributi funzionano in silenzio e senza aggiungere nulla al gameplay. Ma le abilità "una volta al giorno" spesso vengono dimenticate o snobbate, mentre i bonus vengono utilizzati continuamente.

Amante: Paralizzare i nemici è molto divertente e molto utile contro i tostissimi boss nemici. Colpirsi accidentalmente quando si usa questo potere può inoltre strappare una risata.

Rituale: curare immediatamente 200 punti salute in un colpo solo può essere utile contro qualche possente boss. Ma il fatto di poterlo usare una sola volta al giorno lo rende un potere debole.

Torre: Rifletti danno è una delle poche caratteristiche che funziona in caso di attacco da parte di più nemici contemporaneamente. Il suo effetto è infido e passivo e non è molto divertente da usare.

Serpente: in teoria dovrebbe essere divertente avvelenare i nemici. Ma l'effetto complessivo è modesto e, peggio ancora, impiega molto tempo per dare tutti i suoi benefici.

Atronach: questo segno offre il più grosso beneficio ad un attributo del gioco, ma è inficiato da una debolezza terribile. Non vale la pena fare a meno della rigenerazione di Magicka per 40 ore di gioco.

Signora: i bonus agli attributi sono sempre validi, ma in questo caso solo se vi specializzate nelle abilità di due diversi tipi di personaggio (sempre più debole di un personaggio focalizzato in una specializzazione). Nonostante questo può essere la scelta ideale per un personaggio di tipo inusuale.

Destriero: un bonus di +20 a un attributo è un grosso beneficio, ma l'attributo in questione è quello di una sola abilità importante (Armatura leggera).

Signore: questo segno offre un beneficio modesto, che però è inibito da una debolezza permanente. Rituale offre un la possibilità di curarsi in modo migliore, senza la debolezza, ma solo una volta al giorno. Signore è un'ottima scelta per i modelli di personaggio senza abilità di Recupero, specialmente per gli elfi oscuri la cui unica vulnerabilità è quella al fuoco.

MODELLI DI PERSONAGGIO

I seguenti modelli di personaggio combinano razze e segni di nascita creando tipi di personaggio ideali. Utilizzateli come volete, adattandoli al vostro stile e ai vostri desideri.

GUERRIERO PURO CON SUPPORTO MAGICO

Razza: Orco maschio

Classe personalizzata: Guerriero orco

Specializzazione: Combattimento

Attributi classe: Forza, Resistenza

Bonus razza: Forsennato, Resistenza al Magicka

Segno di nascita: Guerriero (+10 Forza, +10 Resistenza)

ATTRIBUTI DELL'ORCO GUERRIERO

Attributo	Razza base	Bonus attributi di classe	Bonus segno di nascita	Valore iniziale
Forza	45	10	10	65
Intelligenza	30	0	0	30
Volontà	50	0	0	50
Agilità	35	0	0	35
Velocità	30	0	0	30
Resistenza	50	10	10	70
Fortuna	50	0	0	50
Personalità	30	0	0	30
Salute	140	0	0	140
Magicka	60	0	0	60
Energia	220	0	0	220

ABILITÀ DELL'ORCO GUERRIERO

Abilità maggiori	Base abilità maggiori	Bonus specializzazione	Bonus razza	Valore iniziale
Contundente	25	+10	+10	45
Armatura pesante	25	+10	+10	45
Parata	25	+10	+10	45
Armaiolo	25	+10	+10	45
Lama	25	+10	0	35
Recupero	25	0	0	25
Alchimia	25	0	0	25

Un tipo classico e affidabile, questo personaggio è il guerriero ideale. Nonostante non possiate portare avanti efficacemente sia Contundente che Lama, il decente valore iniziale di quest'ultima consente di utilizzare le lame magiche come buone armi di ripiego. I guerrieri subiscono molti danni e quindi Recupero sarà molto utile. L'Alchimia trasforma gli ingredienti reperibili in pozioni vendibili, e realizzare veleni è divertente e utile. Forsennato risolve molti problemi, e i bonus negli attributi forniti dal segno di nascita del Guerriero sono un ottimo investimento.

GUERRIERO FURTIVO AMANTE DELLE IMBOSCATE

Razza: Nord maschio

Classe personalizzata: Guerrigliero

Specializzazione: Combattimento

Attributi classe: Resistenza, Agilità

Bonus razza: Scatto di adrenalina, Resisti ai veleni, Resisti alla malattia

Segno di nascita: il Ladro (Agilità +10, Velocità +10, Fortuna +10)

ATTRIBUTI DEL GUERRIGLIERO

Attributo	Razza base	Bonus attributi di classe	Bonus segno di nascita	Valore iniziale
Forza	50	0	0	50
Intelligenza	30	0	0	30
Volontà	30	0	0	30
Agilità	40	10	10	60
Velocità	40	0	10	50
Resistenza	50	10	0	60
Fortuna	50	0	10	60
Personalità	30	0	0	30
Salute	120	0	0	120
Magicka	60	0	0	60
Energia	200	0	0	200

ABILITÀ DEL GUERRIGLIERO

Abilità maggiori	Base abilità maggiori	Bonus specializzazione	Bonus razza	Valore iniziale
Contundente	25	+10	+5	40
Armaiolo	25	+10	+5	40
Armatura pesante	25	+10	+10	45
Lama	25	+10	+10	45
Mira	25	0	0	25
Furtività	25	0	0	25
Armatura leggera	25	0	0	30

Questa specializzazione mista ha delle inevitabili debolezze. Gli attributi sono forti, ma ci vorrà del tempo prima che le abilità elusive raggiungano il livello Qualificato. Il guerrigliero ha la Forza necessaria per trasportare grosse armature anche a bassi livelli, ma dovrà passare alle armature leggere nel caso il peso delle altre oltrepassi la capacità della sua forza e lo rallenti. D'altronde dovrebbe essere in grado di strisciare e sparare, oltre che di colpire efficacemente. Comunque, questo personaggio avanza lentamente di livello e nello stesso modo sviluppa lentamente le sue abilità. Una guardiarossa maschio avrebbe gli stessi attributi ma dei bonus alle abilità di minor portata. L'elfo oscuro potrebbe essere un'altra possibilità per questo ruolo, ma il +5 a Mira è poca cosa, mentre lo Scatto di adrenalina delle guardierosse è eccezionale.

Mago puro

Razza: Bretone maschio

Classe personalizzata: Stregone

Specializzazione: Mago

Attributi classe: Intelligenza, Volontà

Bonus razza: Fortifica Magicka superiore, Resisti a Magicka, Scudo

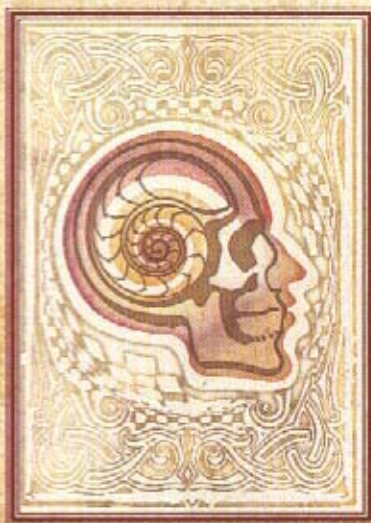
Segno di nascita: Apprendista Magicka +100, Vulnerabilità a Magicka 100%

Attributi del mago puro

Attributo	Razza base	Bonus attributi di classe	Bonus segno di nascita	Valore iniziale
Forza	40	0	0	40
Intelligenza	50	10	0	60
Volontà	50	10	0	60
Agilità	30	0	0	30
Velocità	30	0	0	30
Resistenza	30	0	0	30
Fortuna	50	0	0	50
Personalità	40	0	0	40
Salute	60	0	0	60
Magicka	120	50	100	270
Energia	160	0	0	160

Abilità del mago puro

Abilità maggiori	Base abilità maggiori	Bonus specializzazione	Bonus razza	Valore iniziale
Alchimia	25	+10	+5	40
Alterazione	25	+10	+5	40
Evocazione	25	+10	+10	45
Distruzione	25	+10	0	35
Illusione	25	+10	+5	40
Misticismo	25	+10	+10	45
Recupero	25	+10	+10	45

Un mago puro veramente forte, con poche debolezze. La resistenza al Magicka dei Bretoni compensa in parte la terribile debolezza dovuta al segno di nascita. Illusione è stata scelta al posto di Lama perché un valore iniziale di 40 permette di arrivare velocemente ad ottenere le magie del livello Qualificato. Il mago puro, comunque, manca delle abilità di attacco e di protezione necessarie per utilizzare gli oggetti magici rintracciabili a metà gioco e verso la fine. Poi, soprattutto, è quasi inerme se due nemici o più gli si avvicinano troppo.

Mago da guerra puro

Razza: Elfo supremo maschio

Classe personalizzata: Mago lama

Specializzazione: Mago

Attributi classe: Intelligenza, Volontà

Bonus razza: Fortifica Magicka superiore; Resistenza al fuoco, al gelo e al colpo; Resisti alla malattia

Segno di nascita: Signora (+10 Volontà, +10 Resistenza)

Attributi del mago lama

Attributo	Razza base	Bonus attributi di classe	Bonus segno di nascita	Valore iniziale
Forza	30	0	0	30
Intelligenza	50	10	0	60
Volontà	40	10	10	60
Agilità	40	0	0	40
Velocità	30	0	0	30
Resistenza	40	0	10	50
Fortuna	50	0	0	50
Personalità	40	0	0	40
Salute	100	0	0	100
Magicka	120	100	0	220
Energia	180	0	0	150

Abilità del mago lama

Abilità maggiori	Base abilità maggiori	Bonus specializzazione	Bonus razza	Valore iniziale
Alchimia	25	+10	+5	40
Alterazione	25	+10	+10	45
Evocazione	25	+10	+5	40
Distruzione	25	+10	+10	45
Illusione	25	+10	+5	40
Misticismo	25	+10	+10	45
Lama	25	0	0	25

Questo personaggio è un mago con forti incantesimi di Distruzione che può anche riuscire a sopravvivere nel corpo a corpo, uccidendo i nemici con le lame incantate da lui create, le lame evocate, e le lame magiche trovate fra i bottini. Passare alle lame durante il combattimento può dargli il tempo di rigenerare il Magicka per un successivo attacco.

Mago-guerriero-furtivo

Razza: Elfo boscoso maschio

Classe personalizzata: Bandito

Specializzazione: Elusività

Attributi classe: Agilità, Velocità

Bonus razza: Comanda creatura, Resisti a malattia (grandezza 75)

Segno di nascita: Ladro (Agilità +10, Velocità +10, Fortuna +10)

Attributi del bandito

Attributo	Razza base	Bonus attributi di classe	Bonus segno di nascita	Valore iniziale
Forza	30	0	0	30
Intelligenza	40	0	0	40
Volontà	30	0	0	30
Agilità	50	10	10	70
Velocità	50	10	10	70
Resistenza	40	0	0	40
Fortuna	50	0	10	60
Personalità	30	0	0	30
Salute	80	0	0	80
Magicka	80	0	0	80
Energia	170	0	0	170

Abilità del bandito

Abilità maggiori	Base abilità maggiori	Bonus specializzazione	Bonus razza	Valore iniziale
Mira	25	+10	+10	45
Furtività	25	+10	+10	45
Armatura leggera	25	+10	5	40
Alchimia	25	0	+10	35
Illusione	25	0	0	25
Evocazione	25	0	0	25
Lama	25	0	0	25

Questo bandito è un cacciatore e un razziatore, non un ladro. Attacchi silenziosi dalla distanza e i colpi letali sono il suo pane quotidiano. L'Alchimia gli consente di creare veleni per aggiungere danni ai suoi attacchi. Con Illusione, può mandare i nemici in Frenesia facendoli uccidere l'un l'altro e può aiutare le sue abilità elusive con Camaleonte. L'evocazione gli offre le lame stregate e, soprattutto, l'arco stregato, oltre ad evocazioni di basso livello. Quando tutto il resto fallisce, può comunque estrarre una lama e combattere. È un predatore lento che non ha le abilità tipiche dei ladri (rubare e altro).

Ladro completamente elusivo

Razza: Khajiit donna

Classe personalizzata: Saccheggiatore

Specializzazione: Elusività

Attributi classe: Agilità, Velocità

Bonus razza: Demoralizza, Occhionotturno

Segno di nascita: Ombra (Invisibilità, durata 60, una volta al giorno)

Attributi del saccheggiatore

Attributo	Razza base	Bonus attributi di classe	Bonus segno di nascita	Valore iniziale
Forza	30	0	0	30
Intelligenza	40	0	0	40
Volontà	30	0	0	30
Agilità	50	10	0	60
Velocità	40	10	0	50
Resistenza	40	0	0	40
Fortuna	50	0	0	50
Personalità	40	0	0	40
Salute	80	0	0	80
Magicka	80	0	0	80
Energia	150	0	0	150

Abilità del saccheggiatore

Abilità maggiori	Base abilità maggiori	Bonus specializzazione	Bonus razza	Valore iniziale
Mira	25	+10	0	35
Furtività	25	+10	+5	40
Sicurezza	25	+10	+5	40
Armatura leggera	25	+10	+5	40
Commercio	25	+10	0	35
Oratoria	25	+10	0	35
Illusione	25	0	0	25

La nostra saccheggiatrice è ottimizzata per essere l'esecutrice ideale delle missioni della Gilda dei Ladri e della Confraternita Oscura, facendosi, nel frattempo, delle ottime amicizie. La duratura Invisibilità del segno di nascita dell'Ombra risolverà molti dei problemi chiave delle missioni. Lei non dovrebbe iniziare alcun combattimento, ogni mossa dovrebbe essere quieta, veloce e letale. Se un nemico non ha nulla di valore, va evitato. Abbiamo scelto una donna per la maggiore Salute iniziale che facilita le prime fasi di gioco, ma siamo coscienti che la Forza del Khajiit maschi gli permette di trasportare più oggetti trovati nei dungeon.

MAGO-COMBATTENTE-ELUSIVO

Razza: Elfo oscuro maschio

Classe personalizzata: Succhiavita

Specializzazione: Mago

Attributi classe: Agilità, Intelligenza

Bonus razza: Evoca fantasma, Resisti al Fuoco

Segno di nascita: Apprendista (Magicka +100, Contundente a Magicka 100)

ATTRIBUTI DEL SUCCHIAVITA

Attributo	Razza base	Bonus attributi di classe	Bonus segno di nascita	Valore iniziale
Forza	40	0	0	40
Intelligenza	40	10	0	50
Volontà	30	0	0	30
Agilità	40	10	0	50
Velocità	50	0	0	50
Resistenza	40	0	0	40
Fortuna	50	0	0	50
Personalità	30	0	0	30
Salute	80	0	0	80
Magicka	100	0	100	100
Energia	160	0	0	160

ABILITÀ DEL SUCCHIAVITA

Abilità maggiori	Base abilità maggiori	Bonus specializzazione	Bonus razza	Valore iniziale
Distruzione	25	-10	+10	45
Evocazione	25	0	0	25
Illusione	25	0	0	25
Mira	25	0	5	30
Furtività	25	0	0	25
Lama	25	0	+10	35
Armatura leggera	25	0	+5	40

Il succhiavita è pensato con lungimiranza, a causa del suo mix di abilità di tutte e tre le specialità che ottengono bonus dalla razza o dai bonus abilità. Comunque, visto che si tratta di un mago, il segno di nascita deve essere riservato a dargli la riserva di Magicka adatta per eseguire le magie più avanzate. Lui dovrebbe scalare la Gilda dei Maghi per ottenere l'accesso all'incantamento degli oggetti, con cui dovrebbe aggiungere danno ad archi, lame e Camaleonte agli anelli, per diventare letale con un singolo colpo. Alchimia potrebbe essere una scelta migliore di Evocazione, grazie alle pozioni e ai veleni, ma Evocazione si rivelerà di grande aiuto all'inizio del gioco grazie agli utilissimi scheletri e zombi e all'efficace pugnale stregato.

ESEMPI DI NOMI PER LE RAZZE DI TAMRIEL

Razza	Maschio	Femmina
Argoniani	Bim-Seel, Gold-Heart, Beem-Ja, Raven-Biter, Huleenapa, Putos, Hanei, Beeleez-Ra, Jush Meeus	Ereek-Wa, Silver-Tail, Amuh-An, Fin-Singer, Chud-Ei, Ten-Tongues, Aleen, Chank-Neeus, Wana, Duh-Ja
Bretoni	Etienne Rarnis, Claude Ernard, Serge Arcole, Casamir Lirian, Mathias Etienne, Alain Yncan, Arcady Donat, Albert Jerick, Ceasr Branck, Adam Lanier	Eloise Brigette, Elisa Marie, Babette Vien, Arielle Jurard, Veronique Etanne, Yolande Farielle, Alison Derre, Elvira Geline, Anya Herrick, Therese Errard
Elfi oscuri	Ralas Hlaalu, Baltis Llervu, Sarel Velandas, Galvon Redoran, Endar Telvanni, Neven Hlaram, Arvas Drevan, Taras Verano, Rilen Indoran, Redras Sethran	Llathala Alor, Dravona Ralas, Ilse Areleth, Melisi Daren, Varona Nelas, Voldsea Giryon, Brevasu Heran, Monesa Salen, Davilia Arvel, Aranea Drethan
Elfi supremi	Erandur, Sinderion, Aicantar, Nerien, Valmir, Nelacar, Naarifin, Sanyon, Alcantar, Faramel	Faire, Aste, Nenya, Alanwe, Aranande, Nuralanya, Elenwen, Nirya, Essalma, Fistelle
Imperiali	Hastrel Jarol, Gerich Moslin, Wariel Ritch, Jesan Genald, Carody Marillin, Serverus Victrix, Bassus Modius, Octavian Gratus, Curio Avellan, Clemens Vivio	Alessia Armus, Olana Jarich, Ruma Cavain, Jena Trossan, Aliana Lane, Salonia Viria, Narcissa Fausta, Una Armina, Lucia Axia, Cristina Nepia
Khajiit	Ra'zhin-Dar, Ra'jarr, S'rasha, Ra'farruk, Ma'jhad, Ri'zaym, Ra'mathra, Kharjo, S'rasha, Qa-Dar	Hareya, Nisha, Roshira, Tsamusa, Svana, Bashi, Ziniira, Awassi, Shavari, Urijoshi
Nord	Hans Hard-Hands, Rikard the Reader, Vilfred, Henrik the Harrier, Broder the Black, Erich, Mikkel the Wanderer, Peter, Axel, Eric Snowmane	Jonna the Wild, Gertrude Weather-Cock, Britte, Tilde the Fair, Rikke Hearth-Healer, Charlotte, Karoline, Agna Greycloak, Rebekka, Mia the Lean
Orchi	Borzol gro-Olug, Burgat gro-Narzul, Sharag gro-Ghash, Kharag gro-Shurkul, Shugak gro-Aruk, Durgub gro-Argumu, Yag gro-Gamul, Shag gro-Ghola, Rogdu gro-Ogrush, Lumbur gro-Marag	Bamug gra-Ghoth, Magdush gra-Snarkum, Morga gra-Nar, Yadbag gra-Grazob, Murga gra-Shag, Snag gra-Oluk, Kharag gra-Namor, Gramat gra Bolarz, Lurz gra-Shatul, Narzush gra Uzgak
Guardierosse	Carlos, Andre, Jaleel, Cyrus, Kurt, Marcus, Amal, Brandon, Tyree, Travis	Nichole, Sierra, Kerah, Rashida, Briana, Angelie, Tasha, Relah, Tamma, Olena
Elfi boscosi	Eginor, Thrangor, Aranarth, Thoron, Aragorn, Bregor, Aradroth, Gelebor, Amlolas, Edhelas	Carwen, Adanrel, Taragail, Idrolian, Brathel, Celwaen, Elthin, Rilian, Adanael, Iverfin

Combattimento

Introduzione

...la lama di Greywyn risplendeva nella fioca luce verdastra delle pietre di Welkynd. L'assassino era inginocchiato dietro ad un pilastro ed ascoltava il rumore dei passi dei banditi che si stavano facendo strada nella cripta principale. Una delle sue mani tremanti brandiva una spada, l'altra fermava il sangue in uscita dalla ferita sul fianco. Aveva rotto la regola principale degli assassini facendo scoprire la sua presenza. L'assalto nella rovina Ayleid era andato come previsto. Uccidere i primi banditi con il suo arco era stato facile per questo signore delle ombre, e Greywyn era stato abile ad introdursi furtivamente al secondo piano dell'antico complesso senza ulteriore resistenza.

Purtroppo, una piastrella a pressione nascosta nella roccia bianca, sulla sporgenza sopra la cripta, lo aveva tradito. Grazie alle sue incredibili abilità, Greywyn era riuscito a rotolare via dallo sciame di dardi lanciato dalla trappola, a lungo inattiva, ma era ormai troppo tardi; il danno era già stato fatto. I banditi avevano sentito il rumore della piastrella, che aveva compromesso la sua copertura. Essi cominciarono a lanciare frecce, una delle quali si conficcò nel fianco di Greywyn. Il tremendo dolore dovuto alla ferita lo fece atterrare, dopo una caduta di due piani, a terra.

Fortunatamente, l'uomo si era rialzato un momento dopo aver toccato terra, come il suo maestro gli aveva insegnato molti anni prima. I banditi lasciarono i loro archi e sguainarono le spade, alla ricerca dell'intruso. Utilizzando le tattiche che aveva appreso, Greywyn si comportò nell'unica maniera possibile, nascondendosi nell'oscurità nella speranza che i banditi non riuscissero a trovarlo. Ma erano sempre più vicini, ed egli sapeva che era ormai venuto il momento di affrontarli. Dopo aver rivolto una preghiera silenziosa alla Madre Notte, si alzò in piedi e fece un grido, pronto ad andare incontro al suo destino....

Combattere è uno stile di vita a Cyrodiil. Che lo si faccia contro banditi, goblin o, in alcuni casi, contro le guardie che vigilano sulla città, non importa, è qualcosa di inevitabile. In questo capitolo vi daremo trucchi e consigli specifici per rendere più fruttuosa la vostra esperienza di combattimento mentre vi addentrerete nelle profondità dei dungeon più oscuri di *Oblivion*. Potrete decidere, in base al modo in cui sceglierete di giocare, di sfruttare anche solo alcuni dei tanti consigli che vi forniremo. Il bello di *Oblivion* è che non siete costretti ad adottare uno specifico stile di combattimento. Il gioco vi permette infatti di sviluppare un vero e proprio stile, sia per affrontare i nemici a distanza, che per gli scontri diretti.

In questo capitolo si parlerà dei metodi migliori per armarsi, dei consigli per i vari tipi di combattimento e di altre informazioni. Certi archetipi non riusciranno a trovarsi bene con tutti i suggerimenti che forniremo, per cui starà a voi determinare quali raccomandazioni sono appropriate per il vostro stile.

Equipaggiamento

Non c'è modo più veloce per terminare un combattimento nel dungeon che dare un'occhiata allo zaino e scoprire che vi siete dimenticati di portare un componente vitale con voi. Passare rapidamente da dungeon a dungeon è un modo certo per finire uccisi in un batter d'occhio. E' più facile e veloce viaggiare rapidamente in ogni città di Cyrodiil per trovare l'equipaggiamento perfetto per il personaggio. Acquistare o recuperare qualcosa prima della spedizione successiva può far aumentare notevolmente le vostre probabilità di sopravvivenza.

- Portarsi dietro l'arma appropriata deve essere la vostra preoccupazione principale. Assicuratevi che l'arma scelta sia complementare al vostro stile di gioco. Se non intendete combattere corpo a corpo, evitate di caricarvi di spade e lame, siccome si tratta di un peso assolutamente non necessario. Un guerriero, quindi, non si deve seppellire con centinaia di frecce. L'abilità di scegliere il carico giusto in *Oblivion* è molto importante, per cui fate scelte sagge.

- I pugnali, che vi consentono di portare anche uno scudo, sono armi molto veloci, ma a cortissimo raggio (di poco superiore a quello di un pugno), che rendono molto difficile colpire alle spalle ed attaccare di potenza. La maggior parte delle altre armi ad una mano vi consente di portare anche uno scudo; velocità e raggio sono superiori a quelle dei pugnali ed anche, ovviamente, i danni inferti. Quando volete muovervi con circospezione, questa è sicuramente la combinazione migliore.
- Le armi a due mani hanno numerosi pregi, ma altrettanti difetti. Per quanto riguarda i primi, si possono citare l'ampio raggio d'azione e la notevole quantità di danni che possono infliggere. Gli attacchi di potenza, poi, sono devastanti. Purtroppo, però, queste armi sono anche piuttosto lente, non consentono di usare uno scudo e nemmeno di colpire alle spalle. Per questo motivo, a meno che non vogliate complicarvi la vita in combattimento, investite acquistando armatura pesante.
- L'arco è l'arma del giocatore riflessivo. Il primo tiro andrebbe sempre fatto in modalità furtiva, facendo poi il possibile per restare a distanza. E' comunque sempre meglio portarsi dietro un'altra arma. Prima di avventurarvi all'esterno, poi, date un'occhiata a quante frecce vi sono rimaste. In alcuni dungeon ne potrete trovare parecchie, in altri nemmeno una.
- Assicuratevi che armi, scudo ed armatura siano sempre in buono stato. In alcuni dungeon non avrete problemi anche con armi messe non proprio bene, in altri invece vi dovete tramutare in veri e propri fabbri. Portatevi quindi sempre dietro martelli da riparazione ed assegnateli ad un tasto rapido. In questo modo potrete riparare rapidamente le vostre armi senza dover tornare in città.
- Non sottovalutate la potenza dell'alchimia. Usate gli ingredienti più semplici e facili da ottenere per realizzare i vari tipi di pozioni. Non ci metterete nulla ad uccidere gli avversari se li attaccherete con colpi e frecce trattati con queste pozioni. Altre pozioni utili sono quelle di tipo: Danno Salute, Silenzio, Fardello e, ovviamente, Paralisi.

Usate le pozioni. Se ne trovano parecchie nel mondo del gioco e non sono nemmeno difficili da realizzare, neppure se il vostro personaggio non è un provetto alchimista.

Strategie di combattimento

Dovrete utilizzare strategie diverse in base ai nemici che vi troverete davanti. Queste strategie dipendono, ovviamente, dal vostro stile di gioco, per cui ascoltate i consigli complementari alle vostre abilità. Le strategie di combattimento si possono dividere in due gruppi: da incontrista e da cecchino.

Incontrista

A questi personaggi piace correre addosso ai nemici e colpirli da vicino. Ogni combattimento è una gragnuola di colpi che finisce infliggendo più danni al nemico di quelli subiti. Sia con un'arma ad una mano ed uno scudo, che con una a due mani, si tratta sempre di un lavoro che richiede una certa forza bruta.

- Quando si combatte contro i nemici scarsi nel corpo a corpo (scheletri, banditi o goblin, per esempio), è meglio cercare di stare vicini a loro per mandare a segno il maggior numero di colpi possibile. Questi tipi di nemici tendono a muoversi parecchio, per cui cercate di tenerli sempre sotto controllo (l'utilizzo della visuale in terza persona può aiutare parecchio). Buttate anche un occhio sull'indicatore dell'energia, soprattutto se avete attivato la corsa automatica. Rimettetevi in sesto con pozioni di tipo Ripristina Energia o anche semplicemente con sostanze grezze. Non fatevi problemi a parare i colpi con lo scudo, visto che i danni inflitti da questi nemici non sono così elevati da consumarlo rapidamente.
- Combattendo contro gli avversari dotati di attacchi ravvicinati di una certa potenza (orchi o troll, per esempio), indietreggiate per schivare i loro attacchi più lenti, rispondendo con qualche rapido colpo. E' facile capire quando questi nemici stanno per attaccare, cosa che vi darà il tempo di rispondere ai loro tentativi. In alcuni casi, il vostro scudo vi farà subire comunque dei danni, mettendovi in pericolo, per cui non perdete tempo cercando di parare ogni attacco. Il nemico va ucciso rapidamente se non si vuole rischiare di soccombere.
- Anche se sono considerati deboli, i lanciatori non vanno affatto sottovalutati. Si tratta dei personaggi più viscidi e sguscianti del gruppo, per cui teneteli sempre d'occhio e non fateveli mai sfuggire. Tenete gli attacchi potenti al minimo e continuate ad eseguire colpi rapidi. Questi personaggi hanno meno energia degli altri, per cui gli recherete comunque parecchi danni. Perdere tempo ad eseguire attacchi rapidi e parate darà loro la possibilità di lanciare i loro infidi incantesimi. Se possibile, cercate di metterli all'angolo, in modo che non possano fuggire facilmente. Se i loro incantesimi ravvicinati vi preoccupano, visto che alcuni di essi fanno più danni di quelli dalla distanza,

tenetevi pronte delle pozioni di tipo Silenzio ed immergeteci la vostra arma, oppure lanciatele prima che il combattimento abbia inizio.

Quando dovete affrontare un lanciatore di incantesimi in grado anche di evocare, ignorate la creatura evocata e rivolgete tutte le vostre attenzioni sul nemico. Se non lo farete, vi ritroverete a combattere contro una quantità infinita di mostri, mentre la vostra salute scenderà.

Cecchino

I cecchini non gradiscono il combattimento ravvicinato, ma preferiscono trasformare il nemico in un puntaspilli di frecce da una distanza dalla quale sono al sicuro. Solitamente rapido e vestito con un'armatura leggera, il cecchino può essere letale quanto un personaggio che preferisce il corpo a corpo, se viene sfruttato in modo corretto.

- Combattendo contro i nemici più scarsi nel corpo a corpo (come banditi o goblin), prendetevi il tempo necessario e cercate di colpirli di sorpresa. Un lancio del genere potrebbe comunque bastarvi (specialmente se la freccia è stata avvelenata con una pozione di tipo Danno Salute). Terreno permettendo, correte verso di loro dopo aver sparato un paio di colpi e mettetevi a combattere corpo a corpo solo quando la loro salute inferiore al 25 percento. Le frecce sono piuttosto scarse in alcuni dungeon e se ne possono avere addosso solo un numero limitato, per cui non c'è ragione di sprecarle su questi nemici. Se disponete comunque di una certa autonomia e la vostra armatura è molto leggera, cercate di finire i nemici dalla distanza.
- Combattendo contro gli avversari dotati di attacchi ravvicinati di una certa potenza, aprite lo scontro, se ne avete la possibilità, con una freccia avvelenata lanciata a sorpresa. Teneteli lontani e continuate a lanciare più che potete. Se avete bisogno di scappare, fatelo, magari sfruttando una tra le magie che rendono invisibili. Curatevi, poi tornate a combattere ed uccideteli definitivamente. Il corpo a corpo con questi personaggi può essere fatale, visto che la vostra armatura sarà piuttosto leggera, per cui portatevi dietro pozioni curative ed usate anche incantesimi di recupero.
- I lanciatori vanno invece affrontati in maniera particolare. Aprire lo scontro con un colpo avvelenato, a sorpresa, può accorciare notevolmente il combattimento. Sfruttate la conformazione del terreno a vostro vantaggio, per cercare di tenere a distanza il lanciatore mentre state ricaricando. Se il nemico è anche in grado di evocare, potrete approfittare della creatura evocata ed usarla come protezione. Anche in questo caso, concentratevi sul nemico. Se siete cecchini di un certo valore, vi basterà qualche colpo ben piazzato per avere ragione rapidamente di un lanciatore.

Trucchi e consigli

Gran parte dei suggerimenti che troverete nelle prossime pagine vi saranno piuttosto utili durante la vostra permanenza a Cyrodiil. Cercate di usare sempre quelli che sono complementari al vostro personaggio, ma non abbiate comunque paura di sperimentare.

Benefit per le abilita'

- Il benefit per le abilità Lama, Corpo a corpo e Contundente, di un personaggio qualificato, è la possibilità di disarmare. Per usare al meglio questo benefit, dovrete ricordarvi un po' di cose. Reagite velocemente, poi non appena disarmate l'avversario, prendetegli l'arma. Naturalmente, prima di fare ciò, assicuratevi di avere abbastanza spazio nell'inventario per tenerla. Non c'è nulla di più stupido del prendere qualcosa che vi manda oltre il limite di peso caricabile e che vi faccia quindi perdere tempo.

Quando cercherete di disarmare più avversari ed alcuni di loro moriranno, l'azione di disarmo sarà molto più pericolosa sui nemici rimasti. Questi infatti, quando prenderete la loro arma, si approprieranno di una di quelle dei compagni morti, rendendo inutile la vostra mossa.

- Il benefit per le abilità Lama, Corpo a corpo e Contundente, di un personaggio esperto, è il knockdown. Usatelo con molta attenzione, visto che richiede una precisione terrifi-

cante per essere eseguito velocemente e con successo. Utilizzando il knockdown, una specie di attacco di potenza al contrario, difficilmente sarete colpiti dal contrattacco avversario. Se il vostro knockdown va a segno, seppellite di colpi il nemico, senza eseguire altri attacchi di potenza. Colpendo l'avversario con un knockdown alle gambe lo farete volare più in alto di quando riceve un colpo sul torso, che invece tende a far finire il nemico ad una certa distanza. Ricordate che gli avversari subiscono gli stessi danni da caduta che subite voi, per cui usate il knockdown vicino ad un precipizio o su un'altra sporgenza rialzata.

- Il benefit per le abilità Lama, Corpo a corpo e Contundente, di un personaggio maestro, è la paralisi. Se riuscirete ad usarla correttamente, avrete praticamente vinto il combattimento. Il nemico si bloccherà e cadrà, restando a terra più a lungo di quando viene colpito da un knockdown. A quel punto, avvicinatevi e seppellitelo di colpi rapidi, evitando come al solito gli attacchi di potenza. Fate attenzione, però, se decidete di usarlo: nel caso l'attacco non vada a segno, sarete vulnerabili per diversi istanti, quindi cercate di effettuarlo al momento appropriato.
- Il benefit per l'abilità Acrobazia di un personaggio qualificato è il balzo, ottimo per evitare di essere colpiti dagli incantesimi lanciati a distanza e dalle frecce nemiche. Si tratta di un benefit perfetto anche per nascondersi rapidamente in caso di emergenza, magari quando un cecchino esaurisce le frecce o c'è bisogno di curarsi. E' possibile uscire fuori da un corpo a corpo per cercare di allontanarsi il nemico. I cecchini più furbi possono usarla per nascondersi e sbirciare prima e dopo aver lanciato una freccia.
- Il benefit per l'abilità Blocco di un personaggio esperto è il colpo di scudo, perfetto per coloro che utilizzano uno stile di combattimento di tipo "spada e tavola" (arma ad una mano e scudo). Viene usato come un contrattacco; dopo aver subito una parata, potete colpire il nemico per farlo barcollare. Non è efficace quanto un knockdown, ma compromette comunque i piani del nemico, che risulta comunque vulnerabile per qualche istante (cosa che lo rende utile specialmente contro i lanciatori). Come avviene con gli altri benefit simili, avvicinatevi al nemico dopo averlo colpito per infliggergli più danni possibili.

- L'utilizzo della Furtività vi consente di accedere ad un bonus speciale, che vi permette di recare più danni al nemico attaccandolo di sorpresa, con un'arma a una mano o un arco. Non è necessario che l'attacco sia effettuato alle spalle, anche se è molto più facile non essere individuati quando si è dietro al nemico. I benefit per la Furtività consentono di infliggere quantità di danni differenti in base al livello. Il migliore è ovviamente quello maestro, che vi permette di affrontare il nemico come se questo non stesse indossando un'armatura.

Il possesso di più benefit consente di disporre di "combo" davvero devastanti, che se eseguite nell'ordine corretto provocano ingenti danni all'avversario. Queste sono alcune delle combo possibili:
- Blocco, colpo di scudo, knockdown
- Colpo di scudo, poi paralisi
- Blocco, disarmo, knockdown
- Blocco, colpo di scudo, knockdown

Combattimento a distanza

- La chiave per andare a segno dalla distanza in una grotta buia è quella di colpire il nemico non appena è visibile. I vostri avversari non stanno quasi mai fermi, e sono più semplici da eliminare. Per cui, quando vi trovate nei pressi di uno spazio piuttosto ampio, attendete pazientemente di uno nel mirino. Imparate ad usare l'Occhionotturno per evidenziare i nemici all'interno delle zone buie.
- Se volete avere un po' di margine in un combattimento tra arcieri, tenetevi l'incantesimo Individua vita a portata di mano. Mentre siete nascosti, la magia vi consente di individuare il nemico che sta andando in posizione di tiro.
- Quando una freccia colpisce, una piccola nuvola di detriti e polvere si alza dal punto d'impatto. Sfruttate questo segno rivelatore per aggiustare la mira.
- Usate le porte mobili per bloccare le frecce in arrivo durante un combattimento a distanza. Se vi trovate all'interno di un passaggio ed attivate la porta poco prima che il nemico lanci, è molto probabile che la sua freccia venga bloccata. In questo modo, poi, potrete anche recuperare le

frecce, togliendole dalla porta, e rimandarle al mittente.

- Ricordatevi che è possibile bloccare un attacco ravvicinato con l'arco. Certo, l'oggetto subirà dei danni, ma almeno non morirete. Sfruttate il breve lasso di tempo dopo il colpo nemico per cambiare arma.
- Se amate agire furtivamente ed avete l'Invisibilità a vostra disposizione, usate questa semplice strategia contro gli avversari più potenti: colpiteli a sorpresa per infliggere loro più danni, poi arretrate ed usate l'invisibilità. Rimettetevi in posizione e poi colpiteli nuovamente a sorpresa, continuando così finchè non li avrete eliminati del tutto.
- Non scordatevi di avvelenare le frecce! Ad una freccia possono essere applicate svariate sostanze dannose, utili contro tutti i tipi di nemici.

GENERALE

- Quando fuggite da un combattimento, non dimenticatevi di chiudere le porte mobili, in modo da rallentare i nemici che inseguono.
- Non sottovalutate le sostanze grezze che trovate in giro. Mangiare gli ingredienti giusti prima di un combattimento può segnare l'esito dello scontro. La chiave della vittoria potrebbe trovarsi proprio sotto i vostri piedi!

- Far comparire alleati e compagni mentre siete nascosti vi permette di distrarre i nemici. Li potrete poi colpire uno per uno approfittando della confusione, ma potrete anche raggiungere, senza farvi notare, una posizione migliore da cui attaccare.

- Un momento perfetto per attaccare un avversario è quello che segue una vostra parata. Approfittate dell'occasione anche quando vedete il nemico barcollare all'indietro. Colpitelo per infliggergli un bel po' di danni.
- Osservate il nemico per capire quali sono i suoi attacchi di potenza. In questo modo, quando lo vedrete caricare, avrete tutto il tempo per schivare il colpo ed addirittura contrattaccare mentre il personaggio si riprende dopo non essere andato a segno.
- Studiate e cercate di capire lo stile di combattimento del nemico. Ogni creatura ha uno stile diverso che, se ricordato, permette di scoprire le falle nelle varie strategie. Approfittare delle debolezze del nemico è la chiave per la vittoria.

- Le frecce sono ottime per far saltare le trappole. Fate in modo di averne sempre qualcuna a disposizione per tagliare fili o attivare piastre a pressione.
- Parlando di trappole, se ne trovate di attivate in un dungeon, cercate di usarle a vostro vantaggio se sono vicino al nemico. Non è molto difficile spingere i nemici nelle loro stesse trappole.
- Stregate armi ed armature. Anche il più rude dei barbari può completare le prime sette quest della Gilda dei Maghi ed accedere al corso di stregoneria dell'università arcana (Di questo si parla nel capitolo "Incantesimi e stregonerie" e nel manuale.) Stregare le armi e l'armatura consente di godere di notevoli vantaggi in combattimento: si disintegrare l'armatura del nemico, assorbire energia, recare più danni, e così via.

Se un combattimento non dovesse andare come previsto, arrendetevi tranquillamente. Certo, i veri cattivi se ne fregheranno, ma gli avversari più amichevoli ed incerti controlleranno i loro livelli di Aggressione e Ordine e, se il combattimento non è iniziato a causa loro (cosa molto probabile), potrebbero fermarsi. (Avrete qualche possibilità in più se riporrete l'arma.)

MAGIA

INTRODUZIONE

"Mettete via la spada. Posate gli scudi a terra. Non vi serviranno nè armi nè armature, perchè il Magicka, da ora in poi, sarà la vostra guida e la vostra guardia."
—Raminus Polus, ad un gruppo di iniziati della Gilda dei Maghi.

La magia è un elemento fondamentale del mondo di Tamriel. Per gli abitanti della provincia imperiale, la magia non è una fede, ma una verità innegabile. Il Magicka pervade tutto, persone e cose. Gran parte dei guerrieri e degli avventurieri è in grado di usare la magia, alcuni grazie alla loro essenza, altri perchè il Magicka è infuso nel loro equipaggiamento. Sarà uno strumento essenziale durante la vostra permanenza a Tamriel. Vi proteggerà dal male, vi aiuterà contro i nemici e vi illuminerà il percorso negli oscuri angoli di Cyrodiil.

L'università arcana

Mentre praticamente tutti sono in grado di lanciare una semplice fiammata contro un gruppetto di ratti, il vero maestro può spazzare via intere armate con una tempesta di fiamme. La magia, però, come ogni strumento, risulta difficile da padroneggiare. I migliori stregoni di Tamriel hanno studiato i fondamentali della magia e l'universo per decadi, e molti di loro non sono ancora riusciti a conoscere tutto che c'è da sapere. Per aggiungere poteri magici al vostro arsenale, dovrete prepararvi a studiare tanto quanto i grandi maestri. La Gilda dei Maghi è una risorsa essenziale per tutti coloro che vogliono padroneggiare l'incredibile potere garantito dalla magia. Dovrete ispezionare ogni angolo di Cyrodiil per trovare i misteri, da lungo dimenticati, della magia.

ACQUISIRE POTERI MAGICI

La Gilda dei Maghi detiene un monopolio, che perdura ormai da secoli, sull'insegnamento della magia. La gilda ha raccolto volumi, pergamene e l'antica conoscenza degli arcani per centinaia di anni. Nessuna biblioteca sarà mai in grado di contenere la stessa quantità di conoscenza di quella della gilda. Non c'è fonte migliore per il sapere magico nel mondo e la gilda non si fa problemi ad insegnare incantesimi a chiunque, in seguito al pagamento di una certa quota, ovviamente. Per fortuna, la legge imperiale non permette alla gilda di bloccare l'accesso agli incantesimi ai non membri, cosa che fa sì che ogni cittadino dell'impero possa fare pratica con la magia.

La Gilda dei Maghi di Skingrad

Le filiali della gilda nelle varie città di Cyrodiil si concentrano su differenti scuole di magia. La maggior parte degli incantesimi di una scuola si può trovare solo in quella gilda. Anche se l'organizzazione tenta di mettere insieme i maghi che hanno interessi simili, non è sempre così. Può, infatti, essere necessario allargare la zona in cui si effettua la propria ricerca per trovare gli incantesimi più difficili. In aggiunta alle loro specializzazioni, in tutte le gilde sono disponibili incantesimi di basso livello, acquistabili da coloro che vogliono cimentarsi con magie di livello .

SPECIALIZZAZIONI DELLE GILDE

Città	Specializzazione
Cheydinhal	Alterazione
Bruma	Un mix tra tutte le scuole
Bravil	Illusione
Anvil	Recupero
Chorrol	Evocazione
Skingrad	Distruzione
Leyawiin	Misticismo

Gli unici che possono controllare l'educazione alla magia, oltre alla Gilda dei Maghi, sono i templi dei nove divini. I preti dei templi sono infatti stati addestrati all'utilizzo delle arti di

recupero e saranno contenti di insegnare agli avventurieri, naturalmente in cambio di una donazione per il tempio. Fate richiesta ai preti di ciascun tempio per provare questo servizio.

Evoluzione

Anche se la gilda può insegnare a lanciare incantesimi a chiunque, l'unico modo per acquisire sempre più poteri magici è quello di studiare e fare pratica. Nessuno studente di arti magiche riesce a diventare maestro solo attraverso il proprio talento. Il metodo più sicuro per migliorare le proprie abilità magiche ed accedere agli incantesimi di livello più elevato è quello di attingere al Magicka il più possibile. Fortunatamente, esistono comunque dei trucchi che possono essere usati per migliorarsi più velocemente.

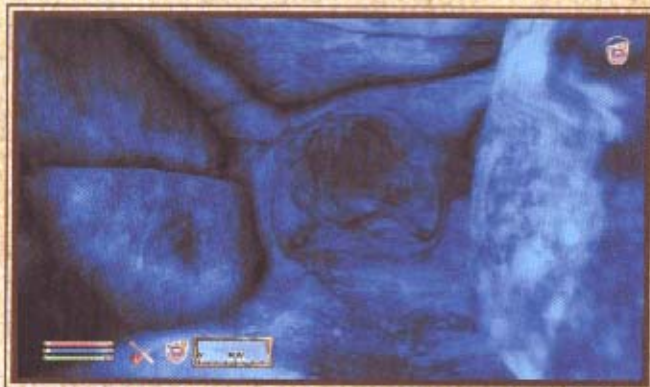
Fate attenzione alle potentissime magie che vi lanceranno addosso i nemici.

E' la frequenza con cui si usa un determinato potere che regola i miglioramenti. L'utilizzo frequente di un incantesimo, infatti, porta a conoscere sempre più il suo funzionamento. Uno spadaccino, ad esempio, diventa sempre più abile utilizzando di continuo la sua arma, indipendentemente dal valore di questa. Lo stesso vale per i maghi.

I miglioramenti, poi, avvengono solamente quando il potere magico è usato per uno scopo ben preciso. Dar fuoco agli alberi e curare le rocce può essere divertente, ma non migliorerà mai le vostre abilità. Per apprendere qualcosa dal lancio, il mago deve colpire un bersaglio, quindi un nemico oppure addirittura sé stesso (nei casi in cui l'incantesimo è benefico).

Sembra che alcuni maghi, nel disperato tentativo di incrementare il proprio potere distruttivo, abbiano creato degli incantesimi Distruzione di basso magnitudo con cui bruciavano le loro carni. Questi maghi hanno cercato di comprendere i misteri della magia distruttiva studiandone gli effetti sulla propria pelle. Non tutti riescono ad apprendere questo tipo di magia. Oltre a coloro che sono diventati pazzi a causa del dolore e delle cicatrici provocate dalla loro dedizione verso le altri distruttive, ci sono anche esempi di maghi che hanno fatto pratica contro uno scudo.

Gli insegnamenti della Gilda dei Maghi, comunque, sono perfetti per tutti coloro che vogliono migliorarsi rapidamente ma non intendono farsi del male in nome dell'apprendimento.

E' possibile infatti creare qualunque tipo di incantesimo di basso livello, cosa che consente al lanciatore di fare pratica spesso e volentieri. I viaggi sono perfetti per questo. Lanciare in continuazione un incantesimo Individua vita di breve durata durante un viaggio a piedi farà sicuramente aumentare la vostra conoscenza del Misticismo. La creazione di incantesimi a basso costo, poi, relativi alle scuole di magia che state studiando è quasi sempre un'ottima idea.

Occhionotturno

Magia e combattimenti

Nella vita dell'avventuriero, la violenza ed il sangue sono elementi immancabili. Riuscire a sfruttare in maniera appropriata le proprie abilità magiche consente di trionfare sempre su coloro che vogliono farvi del male. La cosa più importante da ricordare è che, diversamente da un guerriero bruto che può affidarsi solo alla forza del braccio e della spada, un avventuriero che conosce bene la magia dispone di svariate opzioni. La versatilità è la maggiore risorsa su cui può contare un mago. Qualunque novizio può lanciare lampi contro un bandito, ma è quando si sfruttano per la prima volta le Vulnerabilità contro quel nemico che si comincia a disporre di un certo margine. Se uno zombi vi infastidisce, lanciategli un Allontana non-morto. Il mago usa tutti gli strumenti a sua disposizione.

Brucia!

Per avvantaggiarsi di questa versatilità, un astuto lanciatore utilizzerà frequentemente i tasti rapidi per accedere veloce-

mente agli svariati incantesimi di cui dispone. Passare spesso da una magia all'altra vi permetterà di essere molto più efficaci e vi darà il margine per sconfiggere i vostri avversari. Assegnate i tasti rapidi con criterio e tenetevi sempre a portata di mano un incantesimo curativo. Ricordate che anche le pozioni possono essere usate tramite tasti rapidi. In questo modo avrete sempre a disposizione abbastanza Magicka per affrontare i combattimenti.

Combattimento difensivo

La prima lezione insegnata a chi frequenta l'accademia imperiale è quella di stare leggeri. Siccome l'armatura limita l'efficacia della magia, molti studenti preferiscono lasciar perdere le corazze pesanti ed indossare indumenti più leggeri. In questo modo, il mago può muoversi più facilmente ed i suoi incantesimi saranno sicuramente più efficaci. Sfortunatamente, il mago risulta più vulnerabile agli attacchi. Per questo motivo si consiglia di evitare confronti diretti con i nemici. Anche se vi è possibile sbarazzarvi dei nemici semplicemente con i vostri poteri, una spada, se non siete attenti, potrebbe farvi parecchio male, per cui restate a distanza di sicurezza.

Per fortuna, esistono incantesimi difensivi in grado di garantire al mago una certa sicurezza. Anche i maghi che scelgono di indossare un'armatura fanno parecchio uso degli incantesimi scudo, perchè forniscono una protezione extra sia per l'avventuriero corazzato che per il mago che indossa solo un mantello. Lanciate questi incantesimi poco prima di dare il via ad un combattimento. Consumano un'elevata quantità di Magicka, ma spesso durano per un'intera battaglia. Tenete d'occhio anche gli indicatori di tempo, perchè se l'incantesimo si dovesse esaurire mentre siete in mezzo alla lotta, vi ritrovereste davvero nei guai.

Il pericolo si nasconde ovunque.

Dovete proteggervi non solo dai danni fisici provocati da spade, clave ed artigli delle varie creature, ma anche da quelli elementali provocati da Daedra, Atronach e lanciatori nemici. Per non farvi consumare dalle fiamme dello Scoppio di calore del nemico, potete usare degli incantesimi che vi permettono di sopravvivere agli avversari di questo tipo che vi si parano davanti. Come gli incantesimi scudo, quelli elementali sono utili sia per gli avventurieri che portano un'armatura, sia per quelli che ne sono sprovvisti.

Anche la presenza di un compagno può essere di notevole aiuto in combattimento. Una creatura evocata con una magia di tipo Evocativo può distrarre i nemici mentre vi muovete alla ricerca della posizione migliore per attaccare. Fate attenzione, però, siccome queste creature attaccano tutti i nemici che incontrano. Se non state attenti, seguire la creatura che avete evocato in combattimento potrebbe rivelarsi fatale.

Per difendervi dai lanciatori nemici, usate il Misticismo per rimandare loro indietro gli incantesimi ed anche per assorbire il Magicka delle magie lanciate per farvi del male.

Se poi il combattimento sta diventando troppo difficile, ci sono alcuni incantesimi che vi daranno una mano a fuggire e riprendervi. Spaventare un nemico con un incantesimo demoralizzante o allontanare un avversario non-morto può consentirvi di guadagnare secondi preziosi per scappare. Un avventuriero che ci sa fare con l'Illusione può anche diventare Invisibile.

La magia, poi, fornisce svariate opzioni utili a restare vivi. I maghi e gli stregoni dell'intera storia di Tamriel sono riusciti a sopravvivere ai loro nemici grazie a sagge combinazioni di incantesimi progettati per mitigare i danni e mantenere vivi i combattimenti.

All'attacco

Quando si pensa ad un maestro della magia, l'immagine che compare in mente è quella di un grandissimo potere che fuoriesce dalle mani del lanciatore sotto forma di fuoco, dolore e morte e colpisce il malcapitato nemico. Gli avventurieri che decidono di concentrarsi sulla magia si comportano spesso così a causa del desiderio di potere che nasce solo a pensare all'incredibile potenza distruttiva delle più violente scuole magiche. I maghi guerrieri dell'impero studiano molto più le magie relative alla Distruzione rispetto alle altre.

La magia distruttiva è senza dubbio la più utile quando si combatte. A causa della sua abilità di provocare danni elementali ai nemici. è la preferita dagli avventurieri che amano risolvere i loro problemi attraverso la violenza.

Banditi, fate attenzione.

La magia distruttiva può essere usata contro bersagli distanti, ma anche per attacchi ravvicinati. Anche se molti maghi e stregoni preferiscono mantenere una certa distanza

dalle loro vittime, coloro che usano spada e magie preferiscono usare attacchi ravvicinati in modo da aumentare i danni provocati dalle loro armi. I Tocchi sono incantesimi che consumano meno Magicka di quelli a distanza e sono perfetti per chi ama combattere in mischia e non dispone di grande intelligenza e volontà. Non importa che tattica scegliete, l'importante è colpire il bersaglio. La magia vi può dare i mezzi, ma dovete comunque guidarla verso una destinazione. Chi si affida alla magia spesso utilizza il tasto per lanciare gli incantesimi come attacco primario.

Bisogna stare attenti, però, quando si usa la magia distruttiva, visto che molti nemici e mostri resistono ad uno o più danni elementali. Quindi, cercate di verificare il male provocato sugli avversari dai vostri incantesimi. Se non state infliggendo quelli che vi aspettate, cambiate tattica. In caso incontriate un nemico resistente a tutti e tre i tipi di danno, a quel punto dovrete cercare di minare direttamente la sua salute. Anche se è piuttosto costoso in quanto a Magicka, l'incantesimo Danno Salute può essere respinto solo con la magia e può volgere la battaglia in vostro favore. Se un nemico non ha punti deboli relativamente ai danni elementali, la scuola della Distruzione può crearglieне. Le vulnerabilità agli elementi aumentano notevolmente l'efficacia dei corrispondenti incantesimi di tipo Danno e rendono i nemici molto più vulnerabili rispetto alle vostre magie.

Cercate dei compagni di battaglia.

I benefici offerti dalla magia durante un combattimento sono superiori a quelli esclusivi relativi alla scuola della Distruzione. Anche un guerriero di peso può trarre benefici dall'armatura pesante fornita dalla scuola dell'Evocazione. Un mago esperto in Illusione può costringere un gruppo di nemici a scappare per la paura, e poi occuparsi di loro uno alla volta. Un illusionista, poi, è in grado di convincere gli avversari a combattere l'uno contro l'altro, ignorandolo completamente.

Aiuto

Questo è il momento prima della battaglia, quello in cui si decidono tutti i conflitti. Qualcuno dice che le guerre si decidono prima dell'inizio degli scontri e che il comandante più preparato sarà sicuramente il vincitore. Molti incantesimi vi daranno una mano durante i combattimenti, consentendovi di dominare i vostri avversari. Questi incantesimi possono dare benefici a tutti i lanciatori, indipendentemente dal loro stile.

Le scuole del Recupero e della Alterazione dispongono di incantesimi in grado di fortificare attributi ed abilità prima di un combattimento. Far salire la salute in modo da poter restare vivi più a lungo è molto importante. Un guerriero, in un corpo a corpo, può trarre notevoli benefici da una maggiore Energia.

Gli incantesimi che individuano la presenza di vita sono utili per la sopravvivenza. Con essi, è possibile seguire i movimenti delle creature attorno a voi, anche attraverso i muri, informazioni di valore inestimabile quando si pianifica un'irruzione. Combinate Individua vita con Camaleonte per ottenere un incantesimo perfetto per avvicinarsi furtivamente in qualunque situazione.

Il Misticismo vi sarà di notevole aiuto nelle vostre avventure.

Gli incantesimi di Luce consentono di illuminare le zone in cui si nascondono i nemici. Troppi maghi sono morti nei sotterranei per aver visto troppo tardi il loro nemico. Gli incantesimi luminosi durano molto e, diversamente da una torcia, vi lasciano libere entrambe le mani, consentendovi di usare gli oggetti che volete.

La Telecinesi vi consente di attirare i nemici nelle loro stesse trappole. Non c'è nulla di più delizioso che vedere un bandito farsi del male con la trappola che vi aveva preparato qualche tempo prima.

Incantesimi standard

Ciascun personaggio può disporre di svariati incantesimi standard. Le magie acquisite nelle quest e negli eventi speciali renderanno più corposo questo elenco. In questa sezione, comunque, si parlerà degli incantesimi standard approvati dalla gilda dei maghi per utilizzo pubblico.

Alterazione

La magia relativa alla Alterazione viene usata per modificare le basi fondamentali della fisica e della biologia. Può indurire la pelle del lanciatore fino a farla diventare come un'armatura, può far aprire un lucchetto senza una chiave o seppellire un nemico sotto un peso invisibile. La vera forza della Alterazione, però, si manifesta fuori dai combattimenti. Molti ladri ed assassini la usano per i loro loschi scopi.

INCANTESIMI (ALTERAZIONE)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Egida	Maestro	Sé stesso	L'armatura guadagna 50 punti per 1 minuto
Bestia da soma	Maestro	Sé stesso	Consente al lanciatore di caricare 250 libbre in più per 6 minuti
Tocco gravante	Novizio	Corto	Aumenta l'Impaccio del bersaglio di 15 per 15 secondi
Difendi	Apprendista	Sé stesso	L'armatura guadagna 15 punti per 30 secondi
Attenua fardello	Apprendista	Sé stesso	Consente al lanciatore di caricare 50 libbre in più per 4 minuti
Guscio elettrico	Apprendista	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 10 punti e 10% di res. al colpo per 30 sec.
Tocco ostacolante	Qualificato	Corto	Aumenta l'Impaccio del bersaglio di 50 per 25 secondi
Scudo di fuoco	Esperto	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 30 punti e 30% di res. al fuoco per 30 sec.
Scudo di fiamme	Maestro	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 30 punti e 30% di res. al fuoco per 1 min.
Guscio di gelo	Apprendista	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 10 punti e 30% di res. al gelo per 30 sec.
Muro glaciale	Esperto	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 30 punti e 30% di res. al gelo per 1 min.
Guardia	Qualificato	Sé stesso	L'armatura guadagna 30 punti per 30 secondi
Guscio di calore	Apprendista	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 10 punti e 10% di res. al fuoco per 30 sec.
Tocco impacciante	Apprendista	Corto	Aumenta l'Impaccio del bersaglio di 35 per 20 secondi
Scudo di ghiaccio	Qualificato	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 30 punti e 30% di res. al gelo per 30 sec.
Alleggerisci carico	Qualificato	Sé stesso	Consente al lanciatore di caricare 75 libbre in più per 5 minuti
Scudo di fulmini	Qualificato	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 30 punti e 30% di res. al colpo per 30 sec.
Muro di fulmini	Esperto	Sé stesso	L'armatura del lanciatore guadagna 30 punti e 30% di res. al colpo per 1 min.
Apri serratura media	Qualificato	A distanza	Apre automaticamente una serratura media
Apri serratura facile	Apprendista	A distanza	Apre automaticamente una serratura facile
Apri serratura difficile	Esperto	A distanza	Apre automaticamente una serratura difficile
Apri serratura molto facile	Novizio	A distanza	Apre automaticamente una serratura molto facile
Stretta opprimente	Esperto	Corto	Aumenta l'Impaccio del bersaglio di 75 per 30 secondi
Carica mulo	Esperto	Sé stesso	Consente al lanciatore di caricare 150 libbre in più per 5 minuti
Proteggi	Novizio	Sé stesso	L'armatura guadagna 15 punti per 30 secondi
Proteggi altro	Novizio	Corto	Il bersaglio guadagna 10 punti di armatura per 20 secondi
Camminata lungo il fiume	Apprendista	Sé stesso	Cammina sulle acque per 30 secondi
Scudo	Esperto	Sé stesso	L'armatura guadagna 40 punti per 30 secondi
Respirare in acqua	Apprendista	Sé stesso	Respira sott'acqua per 30 secondi
Peso del mondo	Esperto	A distanza	Aumenta l'Impaccio del bersaglio di 60 per 30 secondi

EVOCAZIONE

Evocare creature provenienti da altri mondi e creare oggetti a partire dal Magicka sono due tra gli strumenti più efficaci di cui può disporre un lanciatore. Per questo, tutti i lanciatori utilizzano incantesimi della scuola dell'Evocazione. Molti avventurieri possono così contare sull'aiuto di creature, mentre i guerrieri più pesanti possono godere di una notevole libertà di movimento.

INCANTESIMI (EVOCAZIONE)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Stivali stregati	Novizio	Sé stesso	Evoca ed arma un paio di stivali Daedric per 20 secondi
Arco stregato	Qualificato	Sé stesso	Evoca ed arma un arco Daedric per 15 secondi
Corazza stregata	Qualificato	Sé stesso	Evoca ed arma una corazza Daedric per 60 secondi
Pugnale stregato	Novizio	Sé stesso	Evoca ed arma un pugnale Daedric per 15 secondi
Guanti stregati	Novizio	Sé stesso	Evoca ed arma un paio di guanti Daedric per 60 secondi
Gambali stregati	Apprendista	Sé stesso	Evoca ed arma un paio di gambali Daedric per 60 secondi
Elmo stregato	Novizio	Sé stesso	Evoca ed arma un elmo Daedric per 20 secondi
Mazza stregata	Qualificato	Sé stesso	Evoca ed arma una mazza Daedric per 15 secondi
Scudo stregato	Esperto	Sé stesso	Evoca ed arma uno scudo Daedric per 120 secondi
Spada stregata	Esperto	Sé stesso	Evoca ed arma una spada Daedric per 15 secondi
Ascia di guerra stregata	Apprendista	Sé stesso	Evoca ed arma un'ascia di guerra Daedric per 15 secondi
Congeda non-morto	Esperto	A distanza	Fa salire le possibilità, per 1 minuto, che un non-morto fugga
Rimprovera non-morto	Qualificato	A distanza	Fa salire le possibilità, per 30 secondi, che un non-morto fugga
Respingi non morto	Apprendista	A distanza	Fa leggermente salire le possibilità, per 30 sec., che un non morto fugga
Evoca Clannfear	Esperto	Sé stesso	Evoca un Clannfear che combatte con il lanciatore per 45 sec.
Evoca Daedroth	Esperto	Sé stesso	Evoca un Daedroth che combatte con il lanciatore per 30 sec.
Evoca Dremora	Qualificato	Sé stesso	Evoca un Dremora che combatte con il lanciatore per 20 sec.
Evoca signore dei Dremora	Maestro	Sé stesso	Evoca un Lord Dremora che combatte con il lanciatore per 35 sec.
Evoca spettro sbiadito	Esperto	Sé stesso	Evoca uno spettro sbiadito che combatte con il lanciatore per 40 sec.
Evoca Atronach di fiamma	Qualificato	Sé stesso	Evoca un Atronach di fiamma che combatte con il lanciatore per 30 sec.
Evoca Atronach di gelo	Esperto	Sé stesso	Evoca un Atronach di gelo che combatte con il lanciatore per 35 sec.
Evoca fantasma	Apprendista	Sé stesso	Evoca un fantasma che combatte con il lanciatore per 25 sec.
Evoca spettro cupo	Maestro	Sé stesso	Evoca uno spettro cupo che combatte con il lanciatore per 25 sec.
Evoca zombi senza testa	Qualificato	Sé stesso	Evoca uno zombi senza testa che combatte con il lanciatore per 25 sec.
Evoca Lich	Maestro	Sé stesso	Evoca un Lich che combatte con il lanciatore per 20 sec.

INCANTESIMI (EVOCAZIONE) (CONT.)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Evoca scheletro	Apprendista	Sé stesso	Evoca uno scheletro che combatte con il lanciatore per 40 sec.
Evoca campione scheletro	Esperto	Sé stesso	Evoca un camp. scheletro che combatte con il lanciatore per 40 sec.
Evoca guardiano scheletro	Qualificato	Sé stesso	Evoca un guard. scheletro che combatte con il lanciatore per 50 sec.
Evoca eroe scheletro	Esperto	Sé stesso	Evoca un eroe scheletro che combatte con il lanciatore per 25 sec.
Evoca ragno Daedra	Esperto	Sé stesso	Evoca un ragno Daedra che combatte con il lanciatore per 20 sec.
Evoca Atronach di tempesta	Maestro	Sé stesso	Evoca un Atronach tempesta che combatte con il lanciatore per 40 sec.
Evoca Xivilai	Maestro	Sé stesso	Evoca uno Xivilai che combatte con il lanciatore per 30 sec.
Evoca zombi	Apprendista	Sé stesso	Evoca uno zombi che combatte con il lanciatore per 30 sec.
Allontana non-morto	Novizio	A distanza	Fa leggermente salire le possibilità, per 30 sec., che un non-morto fugga

DISTRUZIONE

Quella della Distruzione è la scuola di magia più seguita in tutta Tamriel. Molti si concentrano sugli incantesimi che provocano danni elementali, ma questa scuola offre svariate magie molto più utili. Un lanciatore saggio può ostacolare un nemico, distruggere le sue armi e la sua armatura, rendendolo sempre più debole fino al collasso.

INCANTESIMI (DISTRUZIONE)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Colpo artico	Esperto	Corto	Provoca 80 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Tocco benedetto	Qualificato	A distanza	Provoca 35 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Tormenta	Maestro	A distanza	Provoca 75 punti di danno da gelo alle creature entro 20 piedi
Tocco bruciante	Novizio	Corto	Provoca 10 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Tocco freddo	Novizio	Corto	Provoca 15 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Corrodi armatura	Apprendista	Corto	Provoca un danno da 30 punti all'armatura del nemico
Corrodi arma	Qualificato	Corto	Provoca un danno da 60 punti all'arma del nemico
Maledizione di vulnerabilità	Novizio	Corto	Sottrae 15 punti all'Energia di un singolo bersaglio
Danno attributo: Agilità	Novizio	A distanza	Sottrae 1 punto di Agilità ad un singolo bersaglio
Danno attributo: Resistenza	Novizio	A distanza	Sottrae 1 punto di Resistenza ad un singolo bersaglio
Danno attributo: Intelligenza	Qualificato	A distanza	Sottrae 5 punti di Intelligenza ad un singolo bersaglio
Danno attributo: Fortuna	Novizio	A distanza	Sottrae 1 punto di Fortuna ad un singolo bersaglio
Danno attributo: Velocità	Apprendista	A distanza	Sottrae 3 punti di Velocità ad un singolo bersaglio
Danno attributo: Forza	Qualificato	A distanza	Sottrae 5 punti di Forza ad un singolo bersaglio
Danno attributo: Volontà	Apprendista	A distanza	Sottrae 3 punti di Volontà ad un singolo bersaglio
Orrendo infiacchimento	Esperto	A distanza	Sottrae temporaneamente 60 punti Energia per 30 secondi
Orrenda ferita	Qualificato	A distanza	Sottrae temporaneamente 30 punti Salute per 10 secondi
Disintegra armatura	Esperto	Corto	Provoca un danno da 10 punti all'armatura del nemico
Disintegra arma	Maestro	Corto	Provoca un danno da 150 punti all'arma del nemico
Sottrai attributo: Agilità	Novizio	A distanza	Sottrae temporaneamente 1 punto di Agilità per 20 secondi
Sottrai attributo: Resistenza	Novizio	A distanza	Sottrae temporaneamente 5 punti di Resistenza per 20 secondi
Sottrai attributo: Intelligenza	Qualificato	A distanza	Sottrae temporaneamente 15 punti di Intelligenza per 25 secondi
Sottrai attributo: Fortuna	Novizio	A distanza	Sottrae temporaneamente 5 punti di Fortuna per 20 secondi
Sottrai attributo: Velocità	Apprendista	A distanza	Sottrae temporaneamente 10 punti di Velocità per 20 secondi
Sottrai attributo: Volontà	Apprendista	A distanza	Sottrae temporaneamente 10 punti di Volontà per 20 secondi
Sottrai abilità: Alterazione	Qualificato	A distanza	Riduce l'abilità Alterazione di 15 punti per 25 secondi
Sottrai abilità: Lama	Esperto	A distanza	Riduce l'abilità Lama di 20 punti per 45 secondi
Sottrai abilità: Evocazione	Esperto	A distanza	Riduce l'abilità Evocazione di 20 punti per 45 secondi
Sottrai abilità: Distruzione	Qualificato	A distanza	Riduce l'abilità Distruzione di 15 punti per 25 secondi
Sottrai abilità: Corpo a corpo	Qualificato	A distanza	Riduce l'abilità Corpo a corpo di 15 punti per 25 secondi
Sottrai abilità: Armatura pesante	Qualificato	A distanza	Riduce l'abilità Armatura pesante di 15 punti per 25 secondi
Sottrai abilità: Illusione	Apprendista	A distanza	Riduce l'abilità Illusione di 10 punti per 20 secondi
Sottrai abilità: Mira	Apprendista	A distanza	Riduce l'abilità Mira di 10 punti per 20 secondi
Sottrai abilità: Recupero	Esperto	A distanza	Riduce l'abilità Recupero di 20 punti per 45 secondi
Tocco elettrico	Apprendista	Corto	Provoca 25 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Scossa	Maestro	A distanza	Provoca 110 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Saetta entropica	Apprendista	A distanza	Sottrae 10 punti Salute ad un singolo bersaglio
Tocco entropico	Novizio	Corto	Sottrae 5 punti Salute ad un singolo bersaglio
Sfera di fuoco	Qualificato	A distanza	Provoca 30 punti di danno da fuoco alle creature entro 10 piedi
Tempesta di fuoco	Esperto	A distanza	Provoca 50 punti di danno da fuoco alle creature entro 15 piedi
Tempesta di fiamma	Maestro	A distanza	Provoca 75 punti di danno da fuoco alle creature entro 15 piedi
Tocco di fiamma	Apprendista	Corto	Provoca 25 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Fiammata	Novizio	A distanza	Provoca 6 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Lampo	Apprendista	A distanza	Provoca 20 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Saetta di gelo	Qualificato	A distanza	Provoca 35 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Tocco di gelo	Apprendista	Corto	Provoca 25 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Sottrai Magicka superiore	Qualificato	Corto	Sottrae temporaneamente 50 punti di Magicka per 30 secondi

INCANTESIMI (DISTRUZIONE) (CONT.)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Chicco di grandine	Apprendista	A distanza	Provoca 20 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Tempesta di grandine	Qualificato	A distanza	Provoca 30 punti di danno da gelo alle creature entro un 10 piedi
Scoppio di calore	Esperto	A distanza	Provoca 70 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Vento glaciale	Maestro	A distanza	Provoca 110 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Saetta di ghiaccio	Esperto	A distanza	Provoca 70 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Tempesta di ghiaccio	Esperto	A distanza	Provoca 50 punti di danno da gelo alle creature entro 15 piedi
Raffica immolante	Maestro	A distanza	Provoca 110 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Sottrai Magicka leggendario	Maestro	Corto	Sottrae temporaneamente 120 punti di Magicka per 1 minuto
Sfera di fulmine	Esperto	A distanza	Provoca 40 punti di danno da colpo per 2 secondi alle creature entro 20 piedi
Scoppio di fulmine	Esperto	A distanza	Provoca 70 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Lampo	Qualificato	A distanza	Provoca 35 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Stretta di fulmine	Qualificato	Corto	Provoca 45 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Tempesta di fulmini	Maestro	A distanza	Provoca 60 punti di danno da colpo per 2 secondi alle creature entro 20 piedi
Diluvio di fulmini	Esperto	Corto	Provoca 80 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Sottrai Magicka	Apprendista	Corto	Sottrae temporaneamente 30 punti di Magicka per 30 secondi
Grande infiacchimento	Apprendista	A distanza	Sottrae temporaneamente 30 punti Energia per 15 secondi
Grande ferita	Apprendista	A distanza	Sottrae temporaneamente 15 punti Salute per 10 secondi
Piccolo infiacchimento	Novizio	A distanza	Sottrae temporaneamente 15 punti Energia per 15 secondi
Piccola ferita	Novizio	A distanza	Sottrae temporaneamente 5 punti Salute per 10 secondi
Soffio cocente	Esperto	Corto	Provoca 80 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Presa ustionante	Qualificato	Corto	Provoca 45 punti di danno da fuoco ad un singolo bersaglio
Interrompi Magicka	Apprendista	A distanza	Provoca 40 punti di danno Magicka ad un singolo bersaglio
Colpo	Apprendista	A distanza	Provoca 20 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Scoppio scioccante	Qualificato	A distanza	Provoca 30 punti di danno da colpo per 2 secondi alle creature entro 20 piedi
Tocco scioccante	Novizio	Corto	Provoca 10 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Palla di neve	Novizio	A distanza	Provoca 10 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Scintilla	Novizio	A distanza	Provoca 10 punti di danno da colpo ad un singolo bersaglio
Sottrai Magicka superiore	Esperto	Corto	Sottrae temporaneamente 100 punti di Magicka per 30 secondi
Ferita superiore	Esperto	A distanza	Sottrae temporaneamente 50 punti Salute per 10 secondi
Vulnerabilità al fuoco	Apprendista	A distanza	Provoca al bersaglio una vulnerabilità del 25% al fuoco per 30 secondi
Vulnerabilità al gelo	Apprendista	A distanza	Provoca al bersaglio una vulnerabilità del 25% al gelo per 30 secondi
Vulnerabilità al Magicka	Qualificato	A distanza	Provoca al bersaglio una vulnerabilità del 25% al Magicka per 30 secondi
Vulnerabilità al veleno	Apprendista	A distanza	Provoca al bersaglio una vulnerabilità del 25% ai veleni per 30 secondi
Vulnerabilità al colpo	Apprendista	A distanza	Provoca al bersaglio una vulnerabilità del 25% ai colpi per 30 secondi
Morsa dell'inverno	Qualificato	Corto	Provoca 45 punti di danno da gelo ad un singolo bersaglio
Saetta avvizzente	Esperto	A distanza	Sottrae 40 punti Salute ad un singolo bersaglio
Tocco avvizzente	Qualificato	Corto	Sottrae 30 punti Salute ad un singolo bersaglio

ILLUSIONE

Le cose sono raramente ciò che sembrano a Tamriel ed i lanciatori che sfruttano l'ingannevole arte dell'Illusione ne sono molto felici. Saper illudere è un talento di notevole importanza per coloro che vogliono truffare i mercanti, agire indisturbati o far impazzire una creatura per fuggire approfittando della confusione.

INCANTESIMI (ILLUSIONE)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Sguardo seducente	Novizio	A distanza	Aumenta l'Ordine di un personaggio verso il suo 3° livello per 30 secondi
Tocco accattivante	Novizio	Corto	Aumenta l'Ordine di un personaggio verso il suo 3° livello per 30 secondi
Tocco placante	Qualificato	Corto	Riduce l'aggressività di un singolo bersaglio di 30 punti per 20 secondi
Luce di candela	Qualificato	Sé stesso	Crea una sfera di luce da 40 piedi, della durata di 3 minuti, attorno al lanciatore
Camaleonte	Qualificato	Sé stesso	Cela il lanciatore del 25% per 30 secondi
Mantello	Maestro	Sé stesso	Cela il lanciatore del 75% per 30 secondi
Comanda creatura	Apprendista	A distanza	Costringe una creatura di Liv. 2 o inferiore a combattere col lanciatore per 30 sec.
Comanda umanoide	Apprendista	A distanza	Costringe un umanoide di Liv. 2 o inferiore a combattere col lanciatore per 30 sec.
Tocco imperioso	Apprendista	Corto	Costringe una creatura di Liv. 3 o inferiore a combattere col lanciatore per 30 sec.
Luce del giorno	Maestro	Sé stesso	Crea una sfera di luce da 60 piedi, della durata di 8 minuti, attorno al lanciatore
Debilita	Qualificato	Corto	Paralizza un singolo bersaglio per 3 secondi
Domina creatura	Esperto	A distanza	Costringe una creatura di Liv. 9 o inferiore a combattere col lanciatore per 30 sec.
Domina umanoide	Esperto	A distanza	Costringe un umanoide di Liv. 9 o inferiore a combattere col lanciatore per 30 sec.
Tocco dominante	Qualificato	Corto	Costringe un umanoide di Liv. 6 o inferiore a combattere col lanciatore per 30 sec.
Presenza ammaliante	Qualificato	A distanza	Aumenta l'Ordine di tutti i personaggi verso il 6° livello per 30 secondi
Occhi di sera	Apprendista	Sé stesso	Permette al lanciatore di vedere al buio per 15 secondi
Occhi di mezzanotte	Qualificato	Sé stesso	Permette al lanciatore di vedere al buio per 30 secondi
Sguardo impaurito	Esperto	A distanza	Fa salire le probabilità di fuga di una creatura per 30 secondi
Frenesia	Novizio	A distanza	Aumenta l'aggressività di una creatura per 30 secondi

INCANTESIMI (ILLUSIONE)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Camminata da fantasma	Esperto	Sé stesso	Rende il lanciatore invisibile per 1 minuto (l'effetto si esaurisce in caso di attacco)
Stretta di terrore	Maestro	Corto	Fa salire notevolmente le probabilità di fuga di una creatura per 30 secondi
Tocco eroico	Apprendista	Corto	Riduce le possibilità di fuga di un compagno per 60 secondi
Eroismo	Apprendista	Corto	Riduce le possibilità di fuga di un compagno per 45 secondi
Silenzio	Qualificato	A distanza	Blocca un singolo bersaglio per 10 secondi, impedendogli di lanciare incantesimi
Illumina	Novizio	Sé stesso	Crea una sfera di luce da 10 piedi, della durata di 90 secondi, attorno al bersaglio
Immobilizza	Esperto	Corto	Paralizza un singolo bersaglio per 7 secondi
Ispirazione	Novizio	A distanza	Riduce le possibilità di fuga di un compagno per 20 secondi
Tocco ispirante	Novizio	Corto	Riduce le possibilità di fuga di un compagno per 30 secondi
Presa ipnotizzante	Apprendista	Corto	Aumenta l'Ordine di un personaggio verso il suo 6° livello per 30 secondi
Luce lunare	Apprendista	Sé stesso	Crea una sfera di luce da 30 piedi, della durata di 2 minuti, attorno al lanciatore
Muto	Esperto	Corto	Blocca tutti i bersagli entro 15 piedi per 15 secondi
Pacificazione	Apprendista	A distanza	Riduce leggermente l'aggressività di un singolo bersaglio per 20 secondi
Paralizza	Maestro	Corto	Paralizza un singolo bersaglio per 10 secondi
Rabbia	Apprendista	A distanza	Aumenta l'aggressività di una creatura per 40 secondi
Malia seduttiva	Apprendista	A distanza	Aumenta l'Ordine di un personaggio verso il suo 6° livello per 30 secondi
Serenità	Novizio	A distanza	Riduce leggermente l'aggressività di un singolo bersaglio per 10 secondi
Ombra	Esperto	Sé stesso	Cela il lanciatore al 50% per 30 secondi
Forma di luna	Qualificato	Sé stesso	Rende il lanciatore invisibile per 30 secondi (l'effetto si esaurisce in caso di attacco)
Silenzio	Maestro	A distanza	Blocca un singolo bersaglio per 10 secondi, impedendogli di lanciare incantesimi
Tocco calmante	Novizio	Corto	Riduce leggermente l'aggressività di un singolo bersaglio per 15 secondi
Forma spettrale	Maestro	Sé stesso	Rende il lanciatore invisibile per 2 minuti (l'effetto si esaurisce in caso di attacco)
Luce di stelle	Novizio	Sé stesso	Crea una sfera di luce da 30 piedi, della durata di 1 minuto, attorno al lanciatore
Presenza terrificante	Maestro	A distanza	Fa salire notevolmente le probabilità di fuga di una creatura per 30 secondi
Luce di torcia	Esperto	Sé stesso	Crea una sfera di luce da 50 piedi, della durata di 4 minuti, attorno al lanciatore
Tocco di paura	Apprendista	Corto	Fa salire notevolmente le probabilità di fuga di una creatura per 20 secondi
Tocco di follia	Novizio	Corto	Aumenta l'aggressività di una creatura per 30 secondi
Tocco di rabbia	Apprendista	Corto	Aumenta l'aggressività di una creatura per 30 secondi
Voce del terrore	Qualificato	A distanza	Fa salire le probabilità di fuga di una creatura per 20 secondi
Voce dell'estasi	Qualificato	A distanza	Aumenta l'Ordine di un personaggio verso il suo 9° livello per 30 secondi

MISTICISMO

La scuola del Misticismo può svelare, se viene sfruttata a dovere, i misteri dell'universo. Può anche rivelare cosa c'è dietro l'angolo, se c'è qualcuno che vi sta aspettando o se la strada è sgombra.

INCANTESIMI (MISTICISMO)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Dissipa altro	Apprendista	A distanza	C'è una possibilità del 30% di esaurire un effetto magico sul bersaglio
Dissipa superiore	Qualificato	Sé stesso	C'è una possibilità del 75% di esaurire un effetto magico
Dissipa altro superiore	Qualificato	A distanza	C'è una possibilità del 60% di esaurire un effetto magico sul bersaglio
Individua vita superiore	Qualificato	Sé stesso	Individua le creature entro un raggio di 60 piedi per 1 minuto
Trappola per l'anima superiore	Qualificato	Sé stesso	Cattura l'anima di una creatura morente; dura 30 secondi
Rifletti incantesimo superiore	Qualificato	Sé stesso	C'è una possibilità del 15% di riflettere una magia sul lanciatore per 30 s.
Dissipa leggendario	Maestro	Sé stesso	Esaurisce gli effetti magici
Individua vita leggendario	Maestro	Sé stesso	Individua le creature entro un raggio di 120 piedi per 2 minuti
Trappola per l'anima leggendario	Maestro	Sé stesso	Cattura le anime delle creature morenti entro 20 piedi e dura 1 minuto
Assorbi incantesimo leggendario	Maestro	Sé stesso	C'è una possibilità del 50% di trasformare una magia ostile in Magicka
Rifletti incantesimo leggendario	Maestro	Sé stesso	C'è una possibilità del 50% di riflettere una magia sul lanciatore per 45 s.
Dissipa grande	Apprendista	Sé stesso	C'è una possibilità del 45% di esaurire un effetto magico
Individua vita grande	Apprendista	Sé stesso	Individua le creature entro un raggio di 60 piedi per 1 minuto
Dissipa piccolo	Novizio	Sé stesso	C'è una possibilità del 75% di esaurire un effetto magico
Individua vita piccolo	Novizio	Sé stesso	Individua le creature entro un raggio di 60 piedi per 20 secondi
Maestria di movimento	Maestro	Sé stesso	Consente di muovere gli oggetti entro un raggio di 40 piedi per 1 minuto
Movimento psichico	Qualificato	Sé stesso	Consente di muovere gli oggetti entro un raggio di 20 piedi per 30 secondi
Manipolazione remota	Apprendista	Sé stesso	Consente di muovere gli oggetti entro un raggio di 10 piedi per 20 secondi
Trappola per l'anima	Apprendista	Sé stesso	Cattura l'anima di una creatura morente; dura 20 secondi
Assorbi incantesimo	Qualificato	Sé stesso	C'è una possibilità del 25% di trasformare una magia ostile in Magicka
Dissipa superiore	Esperto	Sé stesso	C'è una possibilità molto elevata di esaurire un effetto magico
Individua vita superiore	Esperto	Sé stesso	Individua le creature entro un raggio di 120 piedi per 2 minuti
Trappola per l'anima superiore	Esperto	Sé stesso	Cattura le anime delle creature morenti entro 10 piedi e dura 40 secondi
Assorbi incantesimo superiore	Esperto	Sé stesso	C'è una possibilità del 35% di trasformare una magia ostile in Magicka
Rifletti incantesimo superiore	Esperto	Sé stesso	C'è una possibilità del 30% di riflettere una magia sul lanciatore per 30 s.
Telecinesi	Esperto	Sé stesso	Manipola gli oggetti fino a 30 piedi di distanza per 45 secondi

Recupero

La scuola del Recupero, seconda solo a quella della Distruzione come popolarità, consente agli avventurieri di tenersi in sesto, di curarsi dopo aver subito dei danni, di purificare il corpo dalla malattia e di far scendere il livello degli attributi nemici.

Incantesimi (Recupero)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Assorbi attributo: Agilità	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti di Agilità dal nemico al lanciatore per 20 secondi
Assorbi attributo: Resistenza	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti di Resistenza dal nemico al lanciatore per 20 secondi
Assorbi attributo: Intelligenza	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti di Intelligenza dal nemico al lanciatore per 20 secondi
Assorbi attributo: Fortuna	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti di Fortuna dal nemico al lanciatore per 20 secondi
Assorbi attributo: Velocità	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti di Velocità dal nemico al lanciatore per 20 secondi
Assorbi attributo: Forza	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti di Forza dal nemico al lanciatore per 20 secondi
Assorbi attributo: Volontà	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti di Volontà dal nemico al lanciatore per 20 secondi
Assorbi Energia	Novizio	Corto	Trasferisce 10 punti Energia dal nemico al lanciatore
Assorbi Salute	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti Salute dal nemico al lanciatore
Assorbi Magicka	Novizio	Corto	Trasferisce 10 punti Magicka dal nemico al lanciatore
Assorbi abilità: Acrobazia	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti Acrobazia dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Alterazione	Qualificato	Corto	Trasferisce 15 punti Alterazione dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Atletica	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti Atletica dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Lama	Esperto	Corto	Trasferisce 25 punti Lama dal nemico al lanciatore per 15 secondi
Assorbi abilità: Blocco	Qualificato	Corto	Trasferisce 5 punti Blocco dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Contundente	Esperto	Corto	Trasferisce 25 punti Contundente dal nemico al lanciatore per 15 secondi
Assorbi abilità: Evocazione	Qualificato	Corto	Trasferisce 15 punti Evocazione dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Distruzione	Esperto	Corto	Trasferisce 15 punti Distruzione dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Corpo a corpo	Apprendista	Corto	Trasferisce 10 punti Corpo a corpo dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Armatura pesante	Qualificato	Corto	Trasferisce 15 punti Armatura pesante dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Illusione	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti Illusione dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Armatura leggera	Apprendista	Corto	Trasferisce 10 punti Armatura leggera dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Mira	Qualificato	Corto	Trasferisce 15 punti Mira dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Commercio	Apprendista	Corto	Trasferisce 10 punti Commercio dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Misticismo	Apprendista	Corto	Trasferisce 10 punti Misticismo dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Recupero	Apprendista	Corto	Trasferisce 10 punti Recupero dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Sicurezza	Novizio	Corto	Trasferisce 5 punti Sicurezza dal nemico al lanciatore per 10 secondi
Assorbi abilità: Furtività	Esperto	Corto	Trasferisce 25 punti Furtività dal nemico al lanciatore per 15 secondi
Consuma salute	Qualificato	Corto	Trasferisce 20 punti Salute dal nemico al lanciatore
Guarisci lievi ferite	Apprendista	A distanza	Fa salire di 15 punti la Salute di un'altra creatura
Cura malattia	Qualificato	Sé stesso	Cura le malattie del lanciatore
Cura paralisi	Apprendista	Sé stesso	Cura la paralisi del lanciatore
Cura veleno	Apprendista	Sé stesso	Cura gli effetti del veleno sul lanciatore
Divora salute	Esperto	Corto	Trasferisce 40 punti Salute dal nemico al lanciatore
Fortifica Agilità	Apprendista	Sé stesso	Incrementa l'Agilità del lanciatore di 5 punti per 30 secondi
Fortifica Resistenza	Apprendista	Sé stesso	Incrementa la Resistenza del lanciatore di 5 punti per 90 secondi
Fortifica Energia	Novizio	Sé stesso	Incrementa l'Energia massima del lanciatore di 25 punti per 45 secondi
Fortifica Salute	Apprendista	Sé stesso	Incrementa la Salute massima del lanciatore di 30 punti per 30 secondi
Fortifica Intelligenza	Apprendista	Sé stesso	Incrementa l'Intelligenza del lanciatore di 5 punti per 90 secondi
Fortifica Fortuna	Apprendista	Sé stesso	Incrementa la Fortuna del lanciatore di 5 punti per 90 secondi
Fortifica Magicka	Qualificato	Sé stesso	Incrementa il Magicka massimo del lanciatore di 30 punti per 60 secondi
Fortifica Personalità	Apprendista	Sé stesso	Incrementa la Personalità del lanciatore di 5 punti per 90 secondi
Fortifica Velocità	Apprendista	Sé stesso	Incrementa la Velocità del lanciatore di 5 punti per 90 secondi
Fortifica Forza	Apprendista	Sé stesso	Incrementa la Forza del lanciatore di 5 punti per 90 secondi
Fortifica Volontà	Apprendista	Sé stesso	Incrementa la Volontà del lanciatore di 5 punti per 90 secondi
Convalescenza maggiore	Qualificato	A distanza	Fa salire di 40 punti, in 2 secondi, la Salute del bersaglio
Fortifica Agilità maggiore	Qualificato	Sé stesso	Incrementa l'Agilità del lanciatore di 10 punti per 90 secondi
Fortifica Resistenza maggiore	Qualificato	Sé stesso	Incrementa la Resistenza del lanciatore di 10 punti per 90 secondi
Fortifica Energia maggiore	Apprendista	Sé stesso	Incrementa l'Energia massima del lanciatore di 50 punti per 45 secondi
Fortifica Salute maggiore	Esperto	Sé stesso	Incrementa la Salute massima del lanciatore di 60 punti per 30 secondi
Fortifica Intelligenza maggiore	Qualificato	Sé stesso	Incrementa l'Intelligenzadel lanciatore di 10 punti per 90 secondi
Fortifica Fortuna maggiore	Qualificato	Sé stesso	Incrementa la Fortuna del lanciatore di 10 punti per 90 secondi
Fortifica Magicka maggiore	Esperto	Sé stesso	Incrementa il Magicka massimo del lanciatore di 60 punti per 60 secondi
Fortifica Personalità maggiore	Qualificato	Sé stesso	Incrementa la Personalità tà del lanciatore di 10 punti per 90 secondi
Fortifica Velocità maggiore	Qualificato	Sé stesso	Incrementa la Velocità del lanciatore di 10 punti per 90 secondi
Fortifica Forza maggiore	Qualificato	Sé stesso	Incrementa la Forza del lanciatore di 10 punti per 90 secondi
Fortifica Volontà maggiore	Qualificato	Sé stesso	Incrementa la Volontà del lanciatore di 10 punti per 90 secondi
Guarisci ferite superiori	Qualificato	Sé stesso	Fa salire di 40 punti, in 2 secondi, la propria salute
Guarisci ferite leggendarie	Maestro	Sé stesso	Fa salire di 180 punti, in 6 secondi, la propria salute
Guarisci grandi ferite	Apprendista	Sé stesso	Fa salire di 25 punti la propria salute

INCANTESIMI (RECUPERO) (CONT.)

Nome	Livello abil.	Raggio	Effetto
Guarisci ferite minori	Novizio	Sé stesso	Fa salire di 10 punti la propria Salute
Guarisci ferite superiori	Esperto	Sé stesso	Fa salire di 100 punti, in 4 secondi, la propria Salute
Prosciuga salute	Apprendista	Corto	Trasferisce 10 punti Salute dal nemico al lanciatore
Grande proroga	Apprendista	Sé stesso	Il lanciatore recupera 80 punti Fatica
Piccola resistenza magica	Qualificato	Sé stesso	Il lanciatore acquisisce il 10% di Resistenza alla magia per 15 secondi
Piccola proroga	Novizio	Sé stesso	Il lanciatore recupera 15 punti Fatica
Ripristina attributo: Agilità	Apprendista	Sé stesso	Fa salire la propria Agilità di 5 punti
Ripristina attributo: Resistenza	Apprendista	Sé stesso	Fa salire la propria Resistenza di 5 punti
Ripristina attributo: Intelligenza	Apprendista	Sé stesso	Fa salire la propria Intelligenza di 5 punti
Ripristina attributo: Fortuna	Apprendista	Sé stesso	Fa salire la propria Fortuna di 5 punti
Ripristina attributo: Personalità	Apprendista	Sé stesso	Fa salire la propria Personalità di 5 punti
Ripristina attributo: Velocità	Apprendista	Sé stesso	Fa salire la propria Velocità di 5 punti
Ripristina attributo: Forza	Apprendista	Sé stesso	Fa salire la propria Forza di 5 punti
Ripristina attributo: Volontà	Apprendista	Sé stesso	Fa salire la propria Volontà di 5 punti
Convalescenza superiore	Esperto	A distanza	Fa salire di 80 punti, in 4 secondi, la Salute del bersaglio

FURTIVITA'

INTRODUZIONE

Nascosti nell'ombra, a seguire la vostra preda, a rubare da chi non si merita quello che possiede. Vi chiamano furfanti, ribelli, ladri! Ricordategli che c'è chi va in giro a combattere in pesanti armature, sguainando il proprio spadone contro qualunque cosa si muova, c'è chi distrugge le menti delle persone con un incantesimo e c'è chi uccide con una palla di fuoco. Voi non siete nè pigri nè timorosi, preferite solamente risolvere i vostri problemi con più eleganza e maggiore pazienza rispetto agli altri avventurieri. In questo capitolo potrete apprendere i segreti di questa arte.

MUOVERSI FURTIVAMENTE

La prima cosa che dovrete padroneggiare è l'abilità di muoversi senza essere visti o individuati dagli altri. Ci sono alcuni fattori che vanno tenuti in considerazione: il livello dell'abilità Furtività ed il valore del vostro avversario. Il fatto che qualcuno riesca (o non riesca) a vedervi direttamente spesso determina l'individuazione. Se i vostri nemici non vi vedono, potrebbero sentirvi. Giocare con la visuale in terza persona con la telecamera lontana vi consente di vedere dietro gli angoli e di capire se qualcuno sta venendo verso di voi oppure no.

Anche il fatto di essere fermi o in movimento influirà su una vostra eventuale scoperta. Sarete sorpresi da quanto spesso una guardia si avvicinerà a voi in caso siate fermi. Vi basterà un solo passo, se non c'è nessuno nelle vicinanze, per essere presi. Muoversi piano è fondamentale quando non si vuole essere individuati, ma non ci vuole uno scienziato per capirlo. Stare in zone illuminate rende più probabile la vostra individuazione, per cui restate nascosti nell'ombra. Infine, non importa che tipo di armatura state indossando. E' possibile muoversi furtivamente senza palpabili differenze sia con armature pesanti che leggere. E' il peso dei vostri stivali a cambiare le carte in tavola. Quando volete muovervi in silenzio, usate degli stivali di cuoio o camminate a piedi nudi. Associate gli stivali ad un tasto rapido per indossarli subito in caso di bisogno.

L'occhio

Quando vi muovete furtivamente, la vostra icona si tramuta in un bulbo oculare. Se diventa giallo, significa che qualcuno vi sta per scoprire o vi ha già scoperto. Anche un cavallo può vedervi mentre provate ad entrare nella casa del suo padrone, ma non può chiamare le guardie, quindi non ve ne preoccupate!

Attacco a sorpresa

Se riuscite a colpire il nemico mentre vi muovete furtivamente, senza farvi vedere, gli infliggerete più danni! Più elevato sarà il livello della vostra abilità, più gli farete male. E' possibile attaccare a sorpresa anche con arco e frecce. Avvelenate leggermente l'arco prima di sparare, in modo da eliminare il bersaglio prima che possa causare problemi. Questa tattica, a volte, funziona anche nei combattimenti in gruppo. Quando l'avversario si sta scontrando con il vostro compagno, cercate di colpirlo alle spalle.

Ricordate: durante gli scontri in mischia, dopo aver attaccato a sorpresa, tornate in modalità normale per combattere e controllare l'arma alla velocità consueta.

Migliorare l'abilita'

Il livello dell'abilità Furtività sale quando riuscite a passare inosservati nei pressi di qualcuno che, altrimenti, vi noterebbe subito. Per far salire rapidamente il livello, trovate una guardia che si aggira per la città di notte. Avvicinatevi a lei, alle sue spalle, e seguitela per le strade. Anche le persone/creature ferme dall'altra parte di un muro sono perfette; camminate avanti e indietro per diventare più abili. Riuscire ad entrare in una camera da letto senza farsi vedere dai proprietari che dormono è un altro ottimo metodo per acquisire abilità.

Ricordatevi però che ogni volta che salirete di livello, anche *tutte le creature e le persone del mondo circostante lo faranno.*

Certo, la maggior parte non acquisirà esperienza alla velocità di un vero ladro, ma sarà molto più difficile, per i personaggi non sviluppati da questo punto di vista, non farsi scoprire.

Borseggiare

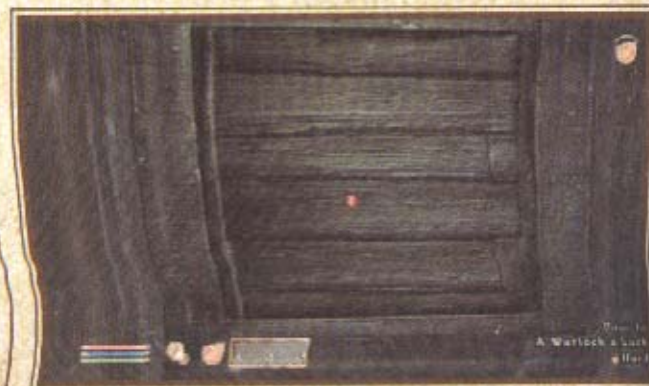
Non sapete come fare quando avete bisogno di qualche spicciolo o dovete "prendere in prestito" una chiave da qualcuno? Bene, quando vi muovete furtivamente, avvicinatevi alla vittima ed attivatela (anziché cominciare una conversazione, prenderete il borsellino della persona). Saranno gli stessi fattori che influiscono sulla riuscita di un movimento furtivo

senza farsi scoprire a determinare il vostro successo.

Anche il valore ed il peso di un oggetto influiscono sulla difficoltà del furto. Rubare qualcosa di costoso e pesante è un modo sicuro per essere presi! Anche aprire la tasca di una persona senza prendere nulla può essere rischioso.

Anche i maestri del furto vengono presi a volte. C'è una piccolissima probabilità di essere scoperti, indipendentemente dalla differenza tra il livello della vostra abilità e quella del bersaglio. Siate pronti a correre quando il malcapitato chiederà l'aiuto delle guardie. Ogni borseggio riuscito vi permetterà di incrementare il vostro livello di Furtività.

Scassinamento

Date un'occhiata in ogni cassa o barile; sarete sorpresi da quanti grimaldelli si trovano in giro. E sarete molto felici di possederli quando verrà il momento di dover liberare quei poveri oggetti imprigionati. Ogni serratura ha un diverso livello

di difficoltà. Ce ne sono poi alcune che non possono essere scassinate perché necessitano di una chiave o si aprono altrove.

Quando disponete di un grimaldello ed attivate una porta o un contenitore chiuso, comparirà l'interfaccia relativa allo Scassinamento. Potete cliccare sul pulsante *Tentativo automatico* se siete di fretta, ma romperete meno grimaldelli ed aprirete serrature più difficili se ci proverete da soli. Posizionate lo strumento sotto al cilindro, poi cercate di tirarlo su. Il trucco è quello di bloccarlo al momento giusto. Ogni volta noterete che il cilindro si muove più rapidamente o più lentamente. Continuate a spingerlo finché non lo vedete rallentare, segnale del fatto che ci metterà di più a scendere ed avrete quindi più tempo per metterlo a posto. Nelle serrature difficili con cilindri veloci, un'altra strategia è quella di far andare su e giù il cilindro ripetutamente, capire il ritmo e poi cliccare quando è salito in alto (un istante dopo averlo colpito col grimaldello). A quel punto, dovrete usare i vostri occhi per

vedere quando il cilindro è a posto, ignorando completamente il suo suono, che potrebbe trarvi in inganno. Più il vostro personaggio risulterà addestrato in Sicurezza, più lentamente i cilindri si muoveranno e meno ne cadranno quando romperete un grimaldello. Se ci sapete davvero fare con l'interfaccia di Scassinamento, potete aprire serrature che sarebbero altrimenti impossibili per il vostro personaggio. Vi avvicinerete al livello di Sicurezza successivo tutte le volte che un cilindro andrà al suo posto. Ovviamente, più il vostro personaggio acquisirà esperienza, più le serrature diveranno difficili. Ai livelli più alti, quindi, i personaggi con una Sicurezza elevata usciranno dai dungeon con molti più tesori.

Persuasione

Quando qualcuno non parla abbastanza (l'argomento non diventa grigio al termine della discussione) o quando si vuole ricorrere al proprio charme per ottenere un trattamento migliore da un mercante, si può utilizzare la persuasione. In questo modo, il livello dell'Ordine della persona verso di voi salirà. La strategia da usare in questi casi non è affatto complicata; passate qualche istante a verificare cosa piace o non piace alla persona in questione. Lo capirete dalla sua reazione, che potrà essere sorridente o l'esatto opposto. Se a qualcuno piace essere intimidito in prima battuta, il personaggio continuerà a gradire questo comportamento in tutti i tentativi successivi. L'Ordine scenderà quando selezionerete il cuneo relativo a qualcosa che non viene gradito. Assicuratevi che il cuneo sia piccolo in modo che il calo di Ordine sia molto basso. Attivate i cunei più grandi per le cose gradite dalla persona. Ci sono azioni molto gradite o sgradite; altre, invece, non molto. Scegliere un grosso cuneo relativamente a qualcosa di fortemente gradito farà salire l'Ordine molto più che con un'azione gradita solo un po'.

Ad ogni turno, la disposizione dei cunei cambia, per cui perdete pure qualche secondo a pianificare la vostra strategia. Per esempio, cliccare sul grosso cuneo e portarlo dall'altra parte, farà scendere l'Ordine, per cui forse vi converrà prendere un cuneo più piccolo relativo a qualcosa di gradito per non dover muovere un cuneo grosso su un'azione sgradita. Potrebbe valere la pena prendere un cuneo di dimensioni medie relativo ad una cosa un po' sgradita per accedere ad un grosso cuneo associato ad un'azione molto gradita. Non aspettate che la persona smetta di parlare, continuate a far girare quei cunei! Quando il vostro livello di Oratoria avrà raggiunto valori elevati, potrete girare la ruota una volta in più e sfruttare questa occasione per recuperare un cuneo migliore.

Il valore massimo dell'Ordine di una persona rispetto a voi si basa sulla differenza tra il livello della vostra Oratoria e quella di colui che state persuadendo. Anche la responsabilità del personaggio influirà sul valore massimo dell'Ordine; una persona molto responsabile sarà meno incline a cambiare la sua opinione su di voi. Dopo aver raggiunto il livello massimo d'Ordine disponibile attraverso la persuasione, potrete usare la corruzione per raggiungere i vostri scopi.

Alcune persone sono molto responsabili e non si faranno mai corrompere.

Per far salire il livello della vostra abilità, assicuratevi di non far raggiungere al vostro interlocutore il valore massimo di Ordine. A volte può essere furbo farlo scendere per continuare a giocare ed usare più volte la propria Oratoria. Se il valore massimo viene raggiunto accidentalmente, comportatevi aggressivamente; in questo modo, il livello scenderà.

Commercio

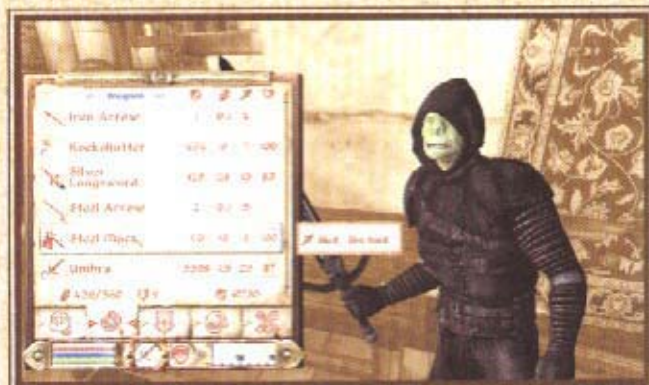
Anche se dove usare ricettatori speciali per gli oggetti rubati, cercate di ottenere sempre i prezzi migliori per le cose saccheggiate ai nemici e dai dungeon e fate in modo di acquistare ciò che vi serve al prezzo più basso. I prezzi che otterrete dai mercanti dipenderanno dal loro Ordine verso di voi e dalla differenza relativa tra la vostra abilità nel Commercio e la loro.

Il pulsante Tratta nel menu del venditore vi consente di determinare la vostra aggressività nel mercanteggiare. Tirate sul prezzo spostando l'indicatore verso destra. Più la vostra abilità nel Commercio sarà alta rispetto a quella del mercante, più potrete tirare. In caso esageriate, però, la vostra offerta sarà rifiutata e l'Ordine del mercante verso di voi scenderà, alzando nel frattempo anche il prezzo base. Spostate sempre l'indicatore, anche solo di qualche tacca, in modo da ottenere punti che facciano migliorare la vostra abilità nel Commercio. Non importa ciò che venderete, l'abilità migliorerà comunque (l'importante che è spostiate sempre un po' l'indicatore). Quindi, per far salire la vostra abilità, saccheggiate dai dungeon tutti gli oggetti più piccoli, senza perdere troppo tempo con quelli grossi.

Acrobazia

E' spesso possibile fuggire saltando su o giù da svariati posti. I vostri nemici, però, non possono effettuare salti simili. Mentre essi cercano di raggiungere il punto in cui vi trovate, voi potete tranquillamente curarvi o lanciare frecce ed incantesimi addosso a loro. L'Acrobazia è l'abilità in questione, sempre in salita dopo un salto o una caduta. E l'Impaccio, almeno fino ai livelli più alti, ad influire sulla lunghezza del vostro salto.

Armatura leggera

A volte, anche i furfanti più lesti si ritrovano ad affrontare scontri diretti. In quei casi, indossare un'armatura leggera può essere sicuramente un vantaggio. Anche se è meno protettiva rispetto ad un'armatura pesante, pesa molto meno e consente di portarsi dietro più bottino (che è poi la ragione per cui siete entrati nel giro). Anche se non intendete bloccare molti colpi, portatevi dietro uno scudo leggero, così da far salire il livello dell'armatura.

Ogni volta che sarete colpiti in un punto in cui indossare l'armatura leggera, la relativa abilità salirà. La potrete far salire rapidamente trovando nemici che non fanno molti danni (come i ratti) e facendovi colpire in continuazione.

MIRA

Questa abilità è molto importante soprattutto per coloro a cui non piacciono i corpo a corpo. Combinata con l'attacco a sorpresa ed un po' di veleno, la Mira può spesso menomare, se non addirittura uccidere, il vostro nemico prima che dobbiate affrontarlo direttamente. Se riuscite ad uccidere qualcuno con una sola freccia, il vostro bersaglio morirà prima di aver avvisato le guardie. Se invece il danno sarà dovuto solo all'avvelenamento, purtroppo, il nemico potrà invece chiedere l'aiuto delle guardie. Più a lungo tirerete l'arco, maggiori saranno i danni che infliggerete. Più lontani sarete dal bersaglio, più dovrete mirare verso l'alto per compensare la caduta della freccia dovuta alla gravità.

Spesso è possibile sbarazzarsi dei nemici senza dar loro il tempo di allertare i loro compagni. Questa tattica va usata soprattutto quando essi sono in superiorità numerica. I furfanti sono spesso più veloci, a piedi, dei loro nemici, per cui è spesso possibile uccidere qualcuno mentre si corre indietro, tirando l'arco in movimento e poi girandosi per sparare, ripetendo l'azione finché non è stata fatta piazza pulita.

Sfruttando l'Acrobazia, cercate di posizionarvi in zone difficili da raggiungere, perfette per prendere di mira i nemici. Se avete poche frecce e vi ritrovate ad affrontare un altro arciere, cercate di fargliene sparare a vuoto, in modo da recuperarle dopo lo scontro. Ne raccoglierete di più facendo così che non saccheggiando il cadavere dell'arciere.

MAGIA

Il miglior ladro, pur cercando di fare a meno di un aiuto magico, sa che sarebbe comunque stupido non sfruttarlo se si presentasse la possibilità. Ci sono certe magie, incantesimi, pozioni ed oggetti stregati che vi saranno molto utili nella vostra carriera da ladro.

Gli incantesimi di tipo Camaleonte fanno sì che il vostro personaggio risulti meno illuminato quando passa sotto una fonte di luce, l'Invisibilità vi cela agli occhi dei nemici (in caso di attacco, però, la perderete); la Paralisi vi può aiutare a fuggire, la Malia vi rende più efficaci quando dovete ottenere informazioni e prezzi buoni; l'Occhionotturno è meglio delle torce perché non aumenta la quantità di luce che vi illumina. Come vedete, la scuola dell'Illusione è alquanto utile per i

furfanti! Tutto quello che incrementa il potenziale delle armi, specialmente di archi e frecce, è molto utile a coloro che non gradiscono il corpo a corpo. Gli incantesimi scudo sono ottimi per far salire il livello dell'armatura.

TROVATO PANE PER I VOSTRI DENTI?

E' molto difficile cogliere di sorpresa certi tipi di nemici, proprio perché sono molto simili a voi. In generale si può dire che con le creature e gli animali è molto più complicato agire furtivamente rispetto a ciò che accade con le persone. Poi, anche in questo caso, ci sono nemici come i banditi che sono davvero ardui da sorprendere. Se avete problemi, seguite tutti i consigli che vi abbiamo dato nella sezione "Muoversi furtivamente" e provate ad usare qualche incantesimo per uscire fuori dai guai. Se non dovesse funzionare neanche quello, significa che avete trovato pane per i vostri denti. Il veleno e le pozioni che vi siete portati dietro non sono mai stati così utili!

Delitto e castigo

Nei vostri spostamenti da una parte all'altra di Cyrodiil, ad un certo punto, il vostro personaggio dovrà commettere un crimine. Quando ciò succede, il gioco individua questo atto, che potrebbe causarvi problemi con le autorità.

Ovviamente, non tutti gli atti aggressivi sono considerati un crimine. Si parla di crimini quando si ha a che fare con personaggi non malvagi e fazioni. Si considerano personaggi malvagi i banditi, gli evocatori, quelli della Confraternita Oscura, i predoni, quelli della Mitica Alba, i negromanti ed i vampiri.

Ma anche questo non è sempre vero. Per esempio, vampiri come Janus Hassildor e Vicente Valtieri non sono totalmente malvagi. La malvagità va giudicata da altre caratteristiche, forse un po' meno precise, come il luogo in cui il personaggio si trova (la maggior parte dei malvagi, ad eccezione di quelli della Mitica Alba e della Confraternita Oscura, risiedono nei dungeon), o il fatto che questi vi attacchi anche quando non è stato provocato.

I Crimini

Sconfinamento

Lo sconfinamento è la violazione più ovvia tra quelle disponibili. Quando aprite una porta, il gioco vi dice subito, in anticipo, se state passando dalla parte sbagliata della legge.

Ci sono tre tipi di regioni nel gioco: zone pubbliche, in cui potete entrare e muovervi liberamente; zone private, in cui l'accesso è limitato; e zone off limit.

Nelle zone off-limit, come le stanze reali nel castello di Anvil, l'allarme entrerà istantaneamente in funzione se verrete individuati. (Consultate la sezione "Guardie ed allarmi.")

Nelle zone private, invece, avrete 30 secondi per portare a termine le vostre faccende prima di essere costretti a darvela a gambe levate. Un esempio è sicuramente la camera di consiglio al secondo piano della torre dell'arci-mago dell'università arcana. Gli estranei ed i membri di gilda di basso livello sono considerati trasgressori in questi casi, anche se hanno tutto il diritto di fare affari. I membri di alto livello, invece, non hanno alcun problema. In queste zone, saranno dei dialoghi con alcuni NPC ad avvisarvi che avete fatto una violazione. E dopo quei 30 secondi, in caso siate individuati, l'allarme partirà.

C'è comunque un'eccezione. Se un NPC apre una porta in una zona privata, il suo atto viene considerato un invito ad entrare. Questa è una cosa che accade con molti padroni di casa. Si sconfina quando si entra in una porta chiusa, non quando il proprietario apre la porta e vi fa entrare.

Furto

Anche in questo caso, il cursore rosso vi dirà quando state commettendo questa violazione. Molti oggetti nel gioco sono di proprietà di altre persone. Prendeteli a vostro rischio e pericolo. Ci sono comunque tipi diversi di proprietà, alcuni più estesi degli altri. Per esempio, quando prendete il bastone della Gilda dei Maghi dall'armadietto nell'università arcana, vedrete che il mobile è pieno di pergamene. Non sono vostre, perché appartengono alla gilda, ma se siete membri, prenderle non è un crimine. Quando vi trovate in una locanda, tecnicamente risultate in una zona privata, ma prendere il cibo nella stanza non è affatto un crimine. Ci sono comunque, anche nelle gilde, degli oggetti che non si possono avere senza dover rubare, quelli venduti dai mercanti membri della gilda (l'icona rossa comparirà non appena ci metterete sopra le mani).

Borseggio

Si tratta di un altro tipo di furto, in cui però si cerca di appropriarsi di quello che un altro personaggio ha addosso. Tutti gli oggetti che risultano in uso non possono però essere rubati. Il borseggio è possibile solo quando ci si muove furtivamente. C'è comunque possibilità che l'atto non vada a buon fine, con conseguente individuazione ed attivazione dell'allarme.

Assalto

A volte capita di colpire accidentalmente un amico o un alleato durante il combattimento in mischia. Il gioco capisce quando si è verificato un fatto di questo tipo e quindi lo permette. Se l'NPC sta combattendo con qualcuno e lo colpite accidentalmente, sarete perdonati. Fuori dai combattimenti, invece, vi basteranno pochi colpi per essere considerati una minaccia.

Omicidio

Ci si può sempre difendere contro un assalto, ma per uccidere un personaggio di vostra iniziativa senza essere accusati di omicidio, il bersaglio deve essere davvero malvagio. Ed è qui l'inghippo, visto che alcuni personaggi appartenenti a fazioni cattive, sono collegati anche a fazioni buone.

Prendiamo in considerazione gli agenti della Mitica Alba che compaiono quando la quest principale si anima al termine del segmento "Il santuario di Dagon". Forse, quando avete letto quella sezione, avevate capito che sarebbe stato furbo eliminarli subito. (Oppure avete scelto di risparmiarne uno per avere la possibilità di diventare membri della Confraternita Oscura.)

Questo è omicidio. Ognuno di loro, infatti, oltre ad essere membro della setta è anche un onesto membro della comunità. Questi personaggi si possono uccidere liberamente solo quando diventano ostili e vi attaccano. In soldoni, uccidere dopo essere stati attaccati senza provocazione non è mai un crimine; se invece siete stati voi a dare il via allo scontro, è meglio che siate certi della loro assoluta malvagità se non volete essere accusati del crimine.

Se riuscite ad uccidere in un colpo solo, con un'arma (e non con un incantesimo o un veleno), potete impedire la diffusione dell'allarme, a meno che l'omicidio abbia dei testimoni. In quest'ultima occasione, e nel caso in cui l'uccisione vi richieda di infliggere più colpi, non avrete scampo.

Scoperta

Supponiamo che siate determinati a compiere un crimine. Vergognatevi. (A meno che non apparteniate alla Gilda dei Ladri o siate membri della Confraternita Oscura.) Il modo in cui gli eventi si svilupperanno dipenderà dall'eventuale scoperta del del crimine e, quindi, anche da chi l'ha effettuata.

Se il vostro crimine non viene scoperto, riuscirete a farla franca, a meno che non andiate voi stessi a costituirvi dalle autorità.

La scoperta è determinata da una formula su cui influiscono la possibile presenza di uno o più testimoni, la differenza tra l'abilità Furtività del vostro personaggio e quella dei testimoni, la distanza fisica, l'esistenza (o la mancanza) di visuale, la quantità di luce che illumina il vostro personaggio, eventuali magie che riducono la visibilità ed il rumore emesso dal vostro alter-ego. Consultate il capitolo "Furtività" per saperne di più.

Quando vi aggirate all'interno di un negozio o di una casa, i proprietari vi seguiranno per tenervi d'occhio. Se sarete sufficientemente veloci, riuscirete a girare l'angolo e prendere qualcosa o, forse, a scassinare un lucchetto prima che vi scoprano.

Guardie e allarmi

Cosa accade quando un crimine è stato compiuto? Dipende. Supponiamo che venga scoperto da un personaggio con un'elevata Responsabilità. Si tratta di una caratteristica nascosta, ma sempre a livello elevato in guardie, nobili e commercianti. In quel caso, il crimine viene denunciato subito alle autorità e sul vostro personaggio viene subito messa una taglia (equivalente alla multa da pagare per quel crimine).

Se il testimone è invece una persona normale, il crimine non viene subito denunciato, ma parte comunque un allarme. L'allarme è l'ordine alla guardia più vicina entro 140 piedi di dare il via ad una conversazione con voi. Una guardia che udirà l'allarme, arriverà di corsa e si scontrerà con il vostro personaggio.

Sarà molto difficile evitare questo confronto, sarà praticamente impossibile.

Ci sono guardie, il cui numero può variare, che sorvegliano ogni città giorno e notte, mentre ce ne sono invece altre ferme in determinati posti. Ne troverete addirittura in mezzo a boschi e foreste. Gli uomini della legione imperiale pattugliano alcune sezioni delle province, altri soldati si trovano invece nelle locande tra le città.

Le guardie, poi, sono piuttosto ligie al loro dovere e vi inseguiranno anche se entrerete in un'altra regione, in cui continuerete a comportarvi contro la legge.

Se nessuno risponde all'allarme, significa che le guardie sono troppo lontane dalla scena. Sul vostro personaggio non sarà messa la taglia ed il crimine risulterà impunito.

Se nessun testimone vede il crimine, questo non viene scoperto ed il gioco chiude un occhio sul reato.

Un altro piccolo trucco è quello di lasciare per terra quello che avete rubato prima di incontrare la guardia. Sarete comunque accusati del crimine, ma potrete poi tornare indietro e riprendere quello che avete lasciato. E' molto più difficile recuperare la refurtiva dal baule delle prove della prigione, per cui tenetene conto. Ovviamente, lasciatelo in un posto lontano dalle guardie, visto che queste si approprieranno di tutta la merce rubata che si trova nelle vostre vicinanze.

Ricordate che la refurtiva sarà ancora considerata merce rubata, per cui non fatevi vedere quando la recuperate. L'unico modo per rendere "liberi" gli oggetti è quello di venderli e poi ricomprarli. L'affare vi farà perdere dei soldi, visto che i commercianti tirano fino all'ultimo, ma ne varrà la pena, proprio per non essere più sotto l'occhio delle autorità.

Arresto

Nei confronti con le guardie avete tre possibilità: andare in prigione, resistere all'arresto o, se disponete di abbastanza soldi, pagare la multa.

Resistere all'arresto è una pessima idea. Le guardie sono superiori a voi di 10 livelli, i loro capitani di 15 e quando si comincia a combattere con una guardia è certo che, poco dopo, arrivino dei rinforzi. In questi casi, l'unica soluzione è quella di scappare a gambe levate per cercare di seminarli (avete parcheggiato il vostro cavallo appena fuori, vero?).

La prigione è totalmente sconsigliata. L'unico vantaggio è che vi permette di restare in vita senza subire danni economici. Se poi siete degli abili furfanti, potreste anche riuscire ad evadere. Dovrete fare un giorno di reclusione, il termine minimo per essere messi in prigione, ogni 100 pezzi d'oro di taglia.

Restando dietro le sbarre, però, il vostro personaggio non potrà svilupparsi e le sue abilità subiranno sicuramente dei

contraccolpi. In ogni giorno di prigione si verifica il calo di un punto in un'abilità a caso. Questo non avviene però con Furtività e Sicurezza, le quali salgono invece di un punto. Una situazione simile può andare avanti per un massimo di 10 giorni. Inutile dire che una possibilità inferiore al 10 percento di incremento in due abilità non compensa una probabilità superiore al 90 percento di calo nelle altre 10.

Nella maggior parte dei casi, quindi, vi conviene pagare la multa (o eventualmente evadere).

Multe per i crimini

Crimine	Multa
Sconfinamento	5
Borseggio	25, o in base al valore del furto
Assalto	40 a livello (del bersaglio)
Furto di cavallo	250
Furto	In base al valore furto, min. 10
Omicidio	1000

Fatelo anche se potrebbero verificarsi degli inconvenienti. Se ci riuscirete, vi ritroverete subito fuori, vicino alla prigione.

Prigione

Se non potete pagare, non avete molta scelta: come fuggitivi non vivreste a lungo, per cui vi conviene andare in prigione. Se decidete di fare questa scelta, vi ritroverete in una cella vuota nel locale castello o nella prigione della città imperiale. Tutte le vostre proprietà non ci saranno più. (Se avete rubato un cavallo, questo tornerà a casa.) Al loro posto ci sarà l'uniforme tipica dei carcerati, composta da pantaloni, maglia e scarpe. Se nel vostro inventario c'erano dei grimaldelli, spariranno tutti tranne uno. (Non sappiamo il perchè di questo, e preferiamo non chiedere.)

Sdraiatevi e dormite per far passare rapidamente i giorni di reclusione, oppure fuggite scassinando il lucchetto della porta e scappando poi dalla prigione.

L'uscita dalla cella è la cosa più facile. Potete farlo usando il grimaldello, rubando le chiavi in tasca alla guardia di pattuglia o lanciando l'incantesimo appropriato.

Il problema è riuscire a mettere piede fuori dalla prigione e dall'area circostante senza subire danni. Le prigioni sono costruite in modo da consentire alle guardie di individuare e

confrontarsi con i fuggitivi. Per evadere vi servirà una Furtività di discreto livello, parecchia pazienza ed uno o più incantesimi di tipo Camaleonte, quelli che rendono invisibili. La guardia passerà davanti alla vostra cella (fornendovi la possibilità di fregare la chiave), poi si metterà a girare attorno alla zona, ripassando ogni tanto di fronte alla cella. Una volta fuori, muovetevi con circospezione, nascondendovi dietro le porte e nelle zone buie. Attendete che la guardia passi, poi sbucate fuori e andate avanti.

Anche il momento del giorno in cui venite presi influenza la difficoltà della fuga. In alcune prigioni, le guardie terminano il loro turno e si mettono a dormire o mangiare vicino alle celle. Se passerete davanti a queste guardie, sarete sicuramente attaccati.

Essere visti da una guardia mentre si tenta di fuggire è molto pericoloso. Se una di loro vi dovesse vedere mentre aprite la porta, finirete quasi sicuramente all'altro mondo. L'unico modo per sfuggire al vostro destino è quello di scappare il più lontano possibile, ma si tratta di una soluzione piuttosto avventata. Durante la fuga potete anche recuperare la vostra roba dal baule delle prove.

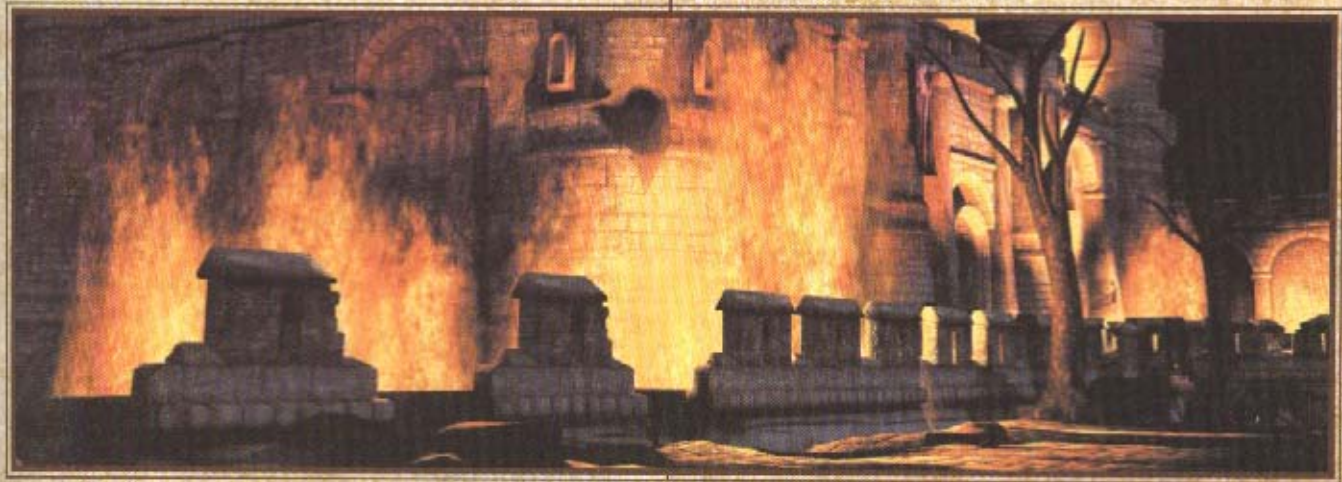
Quando avrete raggiunto una certa distanza dalla vostra cella, la vostra taglia aumenterà. Se la taglia iniziale è bassa e riuscirete a fuggire dall'edificio, le guardie non vi attaccheranno. All'aumentare della taglia, invece, anche i tutori della legge all'esterno della prigione potrebbero interessarsi a voi, costringendovi a continuare a correre pure quando sarete già lontani dall'edificio.

Se riuscite a fuggire o ad interrompere l'inseguimento da parte delle guardie (o entrambe le cose), ed appartenete alla gilda dei ladri, incontratevi con Armand Christophe nel quartiere del porto della città imperiale o con S'krivva a Bravil il prima possibile. Entrambi questi Doyen possono rimuovere la taglia dalla vostra testa per metà del suo valore.

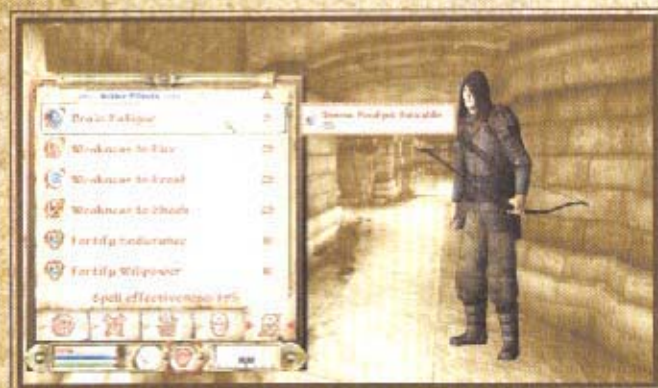
Nella prigione di Leyawiin si verifica una situazione particolare. Una volta al giorno, dopo essere passata davanti alla vostra cella, la guardia si siede. Se disponete di una discreta Furtività, potrete passarci dietro, scendere la scaletta e prendere i vostri oggetti dal baule delle prove. Quando vi avvicinerete al baule, la guardia si alzerà per prendere del cibo; a quel punto risalite rapidamente le scale, mentre il personaggio scende da quelle dalla parte opposta. A Skingrad, poi, c'è un passaggio segreto che vi consente di uscire di prigione.

Per quanto riguarda i vostri possedimenti, se starete in prigione fino al termine previsto, li riavrete tutti (tranne quelli rubati, ovviamente) al vostro rilascio.

In caso decidiate di fuggire, invece, potrete recuperare tutto dal baule delle prove che si trova all'interno della prigione.

Il vostro debito risulterà pagato una volta terminati i giorni di carcere. Il valore dell'Ordine, che suscitava cattivi pensieri tra le persone quando c'era una taglia sulla vostra testa, sarà resettato. Tutto tornerà ad andar bene, a meno che non decidiate di compiere un altro reato. Se decidete invece di fuggire di prigione, la taglia rimarrà ed aumenterà man mano che vi allontanerete dal carcere.

VAMPIRI

INTRODUZIONE

C'è un lato oscuro nella vita di alcuni abitanti di Cyrodiil. Pochi lo conoscono ed ancora meno lo sanno gestire. Sono le creature che suscitano incubi e storie horror. Sono i vampiri.

In *Oblivion*, è possibile diventare un vampiro, e giocare così in maniera completamente diversa. A seconda della vostra scelta, può essere una benedizione o il suo esatto contrario. Ci sono parecchi vantaggi nel diventare una creatura delle notte, ma allo stesso tempo sono tanti anche gli svantaggi. Una condotta sconsiderata vi porterà ad essere evitati da molta gente, vi impedirà di fare affari e rischierete anche di bruciare per colpa del sole. Se adotterete invece una condotta più attenta, potrete evitare questi rischi ed usate i vostri poteri per avvantaggiarvi di molto in combattimento.

DIVENTARE UN VAMPIRO

Il vampirismo comincia il suo lavoro sotto forma di malattia, contratta dai vari abitanti di Tamriel sempre allo stesso modo: in seguito ad un attacco da chi ne è affetto. Per diventare un vampiro, quindi, bisogna combattere contro un altro vampiro. C'è la possibilità, in questi scontri, di contrarre l'emofilia porfirica, nota anche come "Malattia del vampiro," i cui effetti sono piuttosto lievi. Noterete infatti, almeno inizialmente, solo un leggero calo di energia. Se non la curerete, invece, la malattia diventerà molto più grave di tutte quelle che potete contrarre.

Una volta malati, infatti, bisogna prendere una decisione. Se non si vuole diventare vampiri, qualunque tipo di cura (pozione, incantesimo, visita all'altare della cappella del luogo) vi sistemerà. Certo, potrete contrarre ancora la malattia in seguito, per cui tenete conto che questa possibilità potrebbe ripresentarsi nel corso dell'avventura.

Se desiderate diventare vampiri, invece, non fate nulla. La malattia impiegherà tre giorni di tempo del gioco per entrare completamente in circolo; a quel punto, non appena vi metterete a dormire, il vampirismo comincerà a manifestarsi. (La malattia si può contrarre anche non in combattimento; un malvagio personaggio di una delle fazioni nascoste si offrirà di farvi diventare un vampiro dopo che avrete completato una quest. Consultate il capitolo "Quest delle fazioni: La

Confraternita Oscura, per saperne di più.) Vi sveglierete per colpa di un sogno orribile e scoprirete che le cose sono cambiate. La vostra pelle si è fatta più pallida ed i vostri occhi sono improvvisamente diventati rossi. Rispetto a prima, però, siete più forti e veloci ed avete un nuovo potere. Ci sono un paio di cose da sapere se si vuole sfruttare al meglio questo nuovo stato.

MANGIARE DA VAMPIRO

In quanto vampiri, gradirete molto il sangue umano. Le vostre abilità saranno legate direttamente alla possibilità di cibarsi degli altri personaggi. In poche parole, più giorni resterete senza nutrirvi, più il vampirismo vi trasformerà in mostri orribili e spietati. Ciò significa che i benefici che riceverete dall'essere vampiri saranno maggiori, ma pure gli svantaggi. Se raggiungerete il termine del ciclo di trasformazione senza mangiare, non potrete più interagire con la maggior parte dei personaggi nel mondo del gioco.

Mangiare è molto semplice. Trovate un personaggio dormiente ed attivatelo. Potete svegliare la persona e fare due chiacchiere oppure semplicemente nutrirvi (Se vi state muovendo furtivamente, potete anche effettuare un borseggio.) Se sceglierete la seconda possibilità, conficcherete subito i denti nella carne della vittima. Non preoccupatevi, non state uccidendo nessuno e non state nemmeno trasformando qualcuno in vampiro. Ogni persona è un buffet praticamente infinito, almeno finché dorme.

Ricordate che gli altri non reagiranno bene quando vi vedranno mangiare. Sarà considerato un crimine, per cui fate attenzione quando scegliete i vostri pasti. Siccome la maggior

parte dei personaggi dorme dietro porte chiuse, i mendicanti risultano un'ottima scelta. Li troverete a dormire su materassi nelle città. Accertatevi che non ci siano guardie in giro e mangiate. Unirsi ad una gilda, come quella dei maghi o alla Confraternita Oscura vi darà accesso a dozzine di persone dormienti. Anche in questo caso, assicuratevi che nessuno stia guardando.

Nutrirsi ha un effetto diretto sui vostri poteri da vampiro.

Le buone notizie

Questi sono i bonus, gli svantaggi e gli effetti che ha il nutrimento sul vostro personaggio.

A livello base, il vampirismo fa salire molti attributi (Forza, Volontà e Velocità si prendono un +5) ed abilità (Acrobazia, Atletica, Distruzione, Corpo a corpo, Illusione, Misticismo e Furtività salgono anch'esse di +5). Non potrete nemmeno ammalarvi e subire una paralisi ed avrete una maggiore resistenza alle armi normali. Tutti questi fattori rendono il vostro personaggio un po' più forte del solito.

Le cattive notizie

Ogni giorno che passerete senza mangiare, le vostre abilità ed i vostri attributi subiranno ancora un +5 ed anche la resistenza alle armi sarà maggiore.

Questi bonus, però, hanno un prezzo. All'inizio la vostra unica debolezza sarà quella relativa al fuoco. Se non vi nutrirete, questa debolezza diventerà sempre più forte e compariranno anche altri problemi. Se siete riusciti a nutrirvi entro le ultime 24 ore, sarete salvi dal sole. In caso contrario, comincerete a bruciare non appena vi esporrete alla luce solare. Ogni giorno passato senza mangiare farà salire i danni provocati dal sole; pioggia e nuvole aiuteranno un po', ma sarete in pericolo tutte le volte che uscirete all'aperto. La parte peggiore però si verifica quando si sta per quattro giorni senza maggiore. Noterete che, al termine di ogni giornata passata senza mangiare, il vostro aspetto cambierà. La vostra faccia diverrà sempre più grinzosa e pallida, i vostri denti cominceranno ad assomigliare a zanne e gli occhi rossi si faranno sempre più luminosi. Se è passato troppo tempo dall'ultimo pasto, anche gli altri si accorgeranno di quello che siete diventati. Molti personaggi si rifiuteranno di interagire con voi, impedendovi di vendere e acquistare e, a volte, anche di ricevere nuove quest.

Poteri da vampiro

Ogni giorno passato senza mangiare vi porterà un nuovo potere. Anche se non vi aiuterà direttamente in combattimento, ciascuno di questi poteri ha un uso specifico che può portare notevoli benefici.

Vista da cacciatore

Il primo potere che riceverete, la Vista da cacciatore, vi consente di usare per 30 secondi Occhionotturno ed Individua vita, quest'ultimo su un'area più ampia. Utile per l'esplorazione dei dungeon, questo potere può essere usato ripetutamente pagando un piccolo costo.

Seduzione di vampiro

Il secondo potere ricevuto vi conferisce un incantesimo Malia di alto livello per 20 secondi. Anche se non vi sembra utile, questo incantesimo ha una funzione molto importante. Far salire l'Ordine di un personaggio a 100 vi permetterà di parlarci sempre, non importa da quando siete vampiri. Questo incantesimo vi aiuterà a bypassare le restrizioni tipiche dell'essere vampiri.

Regno del terrore

Tre giorni da vampiro vi consentiranno di far tacere e demoralizzare i nemici attorno a voi. Questo potere è molto utile soprattutto contro gli avversari che utilizzano armi infuocate e può essere un notevole vantaggio in combattimento.

ABBRACCIO DI OMBRE

Tre minuti di invisibilità e 90 secondi di Occhionotturno vi consentiranno di fuggire dai combattimenti senza problemi. Usate questo potere quando la situazione si è fatta incontrollabile e dovete scappare velocemente.

STRATEGIE AVANZATE

Dopo aver appreso le basi, come nutrirsi, quali sono i vostri poteri quando siete un vampiro e quando potete ottenerli, è venuto il momento di imparare come sfruttare al massimo questa possibilità che vi è stata offerta.

I danni provocati dal sole sono senza dubbio il maggiore inconveniente quando si è vampiri. Facendo attenzione, però, si possono tranquillamente minimizzare.

- Trovate posti in cui dormire durante le ore diurne. Se siete in città, cercate una locanda, altrimenti andate alla ricerca del dungeon più vicino e createvi un giaciglio per riposare fino alla calata delle tenebre.
- Non usate il viaggio rapido. Più lungo sarà il tragitto, più tempo richiederà e più elevate saranno le probabilità di arrivare durante le ore diurne.
- Il menu Riposo e quello relativo al personaggio mostrano sempre l'ora interna del gioco. Guardate l'orologio prima di uscire all'aperto, soprattutto se siete stati per qualche tempo in città o in un dungeon.

Quando vi siete completamente trasformati, molti personaggi non vi parleranno più. Il più grosso inconveniente di questa condizione è l'impossibilità di acquistare e vendere oggetti, ma è comunque possibile girare attorno al problema.

- Sfruttate un solo venditore, se possibile, per le vostre transazioni. In questo modo, il mercante vi apprezzerà sempre di più ed il livello di Ordine si manterrà elevato. L'utilizzo del potere di seduzione consente di avvicinarsi notevolmente al livello d'Ordine richiesto.
- Ricordate che i negozi sono aperti solo durante le ore diurne. Cercate di dormire in un edificio vicino, in modo da poter uscire di corsa al mattino e raggiungere il negozio minimizzando i danni provocati dal sole.
- Se fate parte di una gilda, fate affari con i venditori membri, se possibile. Il loro apprezzamento sarà maggiore in quanto appartenete alla stessa fazione e sarà anche molto più facile che vi parlino, anche quando vi sarete completamente trasformati.
- Sfruttate tutte le possibilità disponibili prima di tornare a nutrirvi. Siccome il cibo vi farà tornare al più basso livello di vampirismo, accertatevi di aver usato tutte le possibilità prima di addentare una nuova vittima. Usate incantesimi Malia, oggetti stregati o qualunque altro trucco per farvi apprezzare dagli altri personaggi.
- Se dovete nutrirvi, pianificate i vostri pasti in modo da potervi occupare del maggior numero possibile di cose in città durante quel giorno. Comprate, vendete, prendete delle quest e fate tutto quello che dovete fare nel minor tempo possibile.

Gli incrementi negli attributi e nelle abilità, come già detto, vi aiuteranno nei combattimenti. Ci sono però alcune strategie aggiuntive che possono darvi ulteriore margine nei dungeon.

- Usate la Vista da cacciatore quando vi è possibile. L'effetto Individua vita vi consentirà di colpire a sorpresa i nemici prima che siano loro a farlo.
- Fate attenzione ai personaggi ed alle creature che usano incantesimi di fuoco. Subirete infatti maggiori danni da loro, per cui usate il Regno del terrore per bloccarli e colpirli mentre sono impossibilitati a lanciare le loro magie.
- Ricordatevi sempre dei vostri limiti. L'Abbraccio di ombre vi tirerà fuori dai guai almeno una volta al giorno, per cui non abbiate paura ad usarlo se siete in una situazione sfavorevole.

Guida alle creature

Non ci vorrà molto, mentre siete in giro per Cyrodiil, prima che qualcosa (o qualcuno) tenti di uccidervi. Alcuni di questi nemici sono semplicemente fastidiosi, altri invece vanno approcciati con attenzione, se si vuole sopravvivere.

Il mondo si adatta al personaggio, per cui solitamente si incontrano nemici di livello pari o inferiore al vostro. Questo perchè la maggior parte dei nemici sono "livellati" o vengono generati a partire da "elenchi livellati." In generale, la maggior parte dei nemici con sembianze umane (banditi, vampiri, predoni, evocatori, negromanti) sono livellati rispetto a voi. Salendo di livello, anche questi cattivi diventano più forti, rivelandosi sempre e comunque difficili da battere. Allo stesso modo, la maggior parte delle creature viene generata da elenchi livellati, il che significa che, quando entrate in un dungeon, il gioco verifica il vostro livello e popola l'ambientazione con nemici appropriati per il vostro livello.

Non è possibile "ripulire" completamente buona parte dei dungeon dai nemici. Se ve ne andate e tornate dopo più di tre giorni, il dungeon si sarà ripopolato (anche i bauli con il tesoro saranno al loro posto). Ciò significa che una tomba piena di scheletri e fantasmi, ripulita a Livello 4 potrebbe essere piena di spettri e campioni scheletri se tornerete a Livello 20.

Nemici umanoidi

I banditi, i predoni, i vampiri, i negromanti e gli evocatori sono i principali nemici umanoidi che incontrerete. Questi personaggi non hanno versioni diverse in base al livello, ma salgono proprio assieme a voi. In generale, i nemici di questo tipo sono di 1–4 livelli inferiori a voi, mentre i "boss" sono solitamente di livello pari o leggermente superiore al vostro.

Banditi

I banditi prediligono le armature leggere e le armi contundenti e sono una buona fonte per grimaldelli e veleno (a meno che non l'abbiano usato prima su di voi. I cani che sorvegliano i loro accampamenti ed i loro covi sono molto più bravi ad individuare la vostra presenza, ai livelli inferiori, dei loro padroni. Tra i banditi ci sono anche degli arcieri e dei maghi della siepe.

Predoni

I predoni prediligono le armature pesanti e le armi a lama. Con loro portano spesso anche dei martelli da riparazione. La maggior parte di loro sono incontristi, ma farete la conoscenza anche di arcieri e maghi guerrieri nei loro accampamenti.

Vampiri

E' difficile generalizzare quando si parla di vampiri, visto che fanno parte di svariate classi, dai maghi guerrieri ai pellegrini ed ai crociati. Sono tutti dotati del potere vampirico dell'invisibilità e, ovviamente, dell'abilità di trasmettere il vampirismo. Potrebbero quindi rivelarsi avversari davvero temibili. A queste creature delle notte piace avere i lupi come animali domestici e da guardia nei loro covi.

Negromanti

I negromanti sono maghi specializzati nell'evocazione di creature non-morte. I loro covi traboccano di servi, non-morti anche questi, come lo sono anche le creature che li aiutano in combattimento. Se riuscite ad uccidere velocemente un negromante, potrete recuperare un bel po' di pozioni e pergamene (naturalmente se non sono ancora state usate da voi).

Evocatori

Gli evocatori sono simili ai negromanti, ma sono specializzati in Daedra.

Danni da attacco: sono i danni provocati dalla creatura senza arma. Per le creature armate si considerano i danni da arma, a meno che non siano state disarmate.

Armi: gli armamenti di molte creature vengono generati a partire da elenchi livellati. Le armi elencate sono le più comuni tra quelle usate dalla creatura.

Vantaggi: abilità naturali o magiche grazie alle quali la creatura subisce meno danni in combattimento.

Vulnerabilità: abilità naturali o magiche grazie alle quali la creatura subisce più danni in combattimento

Ingrediente: alcune creature, quando muoiono, forniscono un ingrediente utile per pozioni ed incantesimi.

Magie a distanza: un riassunto delle magie a distanza che la creatura può usare in combattimento.

Magie a tocco: un riassunto delle magie a tocco che la creatura può usare in combattimento.

Antico fantasma

Tipo: Non-morto
Livello: 9
Salute: 170
Magicka: 120
Energia: 200
Anima: Comune

Abilità in combatt.: 60
Abilità magica: 60
Abilità furtiva: 25
Danni da attacco: Solo magie
Armi: Nessuna

Vantaggi: Immune alle armi normali, immune alla malattia, immune al gelo, immune al veleno
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Ectoplasma
Magie a distanza: Chicco di grandine (Danno Fatica e da gelo)
Magie a tocco: Tocco spettrale (Sottrai Energia, Danno Fatica e da gelo), Tocco di ghiaccio (Danni Fatica e da gelo)

Come tutti i non-morti, il fantasma antico può subire danni solo da armi magiche e d'argento o dalla magia distruttiva. Può diventare invisibile e, quindi, colpire di nascosto.

Orso nero

Tipo: Creatura
Livello: 7
Salute: 150
Magicka: 0
Energia: 200
Anima: Comune

Abilità in combatt.: 50
Abilità magica: 5
Abilità furtiva: 40
Danni da attacco: 22
Armi: Nessuna

Vantaggi: Resiste al gelo, malattia (Zecca gialla)
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Pelle d'orso
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

Il più piccolo tra gli orsi di Cyrodiil, quello nero è comunque un avversario pericoloso. Colpisce duro, ma non molto rapidamente, per cui è megio averci a che fare a distanza di sicurezza.

Orso marrone

Tipo: Creatura
Livello: 14
Salute: 330
Magicka: 0
Energia: 240
Anima: Grande

Abilità in combatt.: 65
Abilità magica: 0
Abilità furtiva: 40
Danni da attacco: 44
Armi: Nessuna

Vantaggi: Resiste al gelo, malattia (Zecca gialla)
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Pelle d'orso
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

Questo grande orso è in grado di assorbire danni piuttosto pesanti. Una sua zampata può stordire anche il guerriero più forte, per cui trattate questo gigante dei boschi con rispetto.

Cinghiale

Tipo: Creatura
Livello: 5
Salute: 100
Magicka: 0
Energia: 250
Anima: Inferiore

Abilità in combatt.: 65
Abilità magica: 5
Abilità furtiva: 30
Danni da attacco: 24
Armi: Nessuna

Vantaggi: Elevata Agilità, resiste a gelo, malattia
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Carne di cinghiale
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

L'incredibile abilità nel nascondersi del cinghiale lo rende al quanto pericoloso. Questa creatura può fare parecchi danni se colpisce, per cui cercate di restarle il più lontano possibile.

Clannfear

Tipo: Daedra
Livello: 11
Salute: 180
Magicka: 0
Energia: 250
Anima: Comune

Abilità in combatt.: 60
Abilità magica: 5
Abilità furtiva: 15
Danni da attacco: 36
Armi: Nessuna

Vantaggi: Riflette i danni, resiste al fuoco
Vulnerabilità: Vulnerabilità a colpo
Ingrediente: Artigli di Clannfear
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

Il Clannfear, con la sua incredibile velocità ed i suoi artigli aguzzi è una delle più pericolose bestie Daedric. I suoi colpi potenti e la capacità di riflettere i danni lo rendono mortalmente pericoloso per gli incontristi. Combattetelo da lontano, se potete, oppure usate la magia per rendere vana la sua abilità.

Daedroth

Tipo: Daedra	Abilità in combatt.: 100
Livello: 14	Abilità magica: 100
Salute: 280	Abilità furtiva: 25
Magicka: 20	Danni da attacco: 40
Energia: 500	Armi: Nessuna
Anima: Grande	

Vantaggi: Resiste al fuoco
Vulnerabilità: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Denti di Daedroth
Magie a distanza: Alito di fuoco
Magie a tocco: Nessuna

Il potente Daedroth sputa fuoco e provoca danni tremendi con denti ed artigli. I suoi denti, che sono considerati dagli alchimisti di grandissimo valore, rimangono rari per ottime ragioni.

Alce

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 25
Livello: 1	Abilità magica: 50
Salute: 12–23	Abilità furtiva: 40
Magicka: 0	Danni da attacco: 4–10
Energia: 165	Ingrediente: Carne di cervo
Anima: Piccola	

Vantaggi: Nessuno
Vulnerabilità: Nessuna
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

Gli alci corrono liberi per i boschi ed i campi di Cyrodiil. Sono spesso impauriti e tendono a scappare dal pericolo. Per i cacciatori, la loro carne ha un grandissimo valore.

Cane

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 35
Livello: 1	Abilità magica: 50
Salute: 20	Abilità furtiva: 50
Magicka: 0	Danni da attacco: 8
Energia: 160	Armi: Nessuna
Anima: Piccola	

Vantaggi: Nessuno
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Nessuna
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

Queste bestie grosse e feroci sono spesso utilizzate come cani da guardia da banditi e predoni per via del loro sviluppatissimo odorato e dell'ottima vista.

Zombi impaurito

Tipo: Non-morto	Abilità in combatt.: 80
Livello: 14	Abilità magica: 5
Salute: 340	Abilità furtiva: 25
Magicka: 0	Danni da attacco: 38
Energia: 200	Armi: Nessuna
Anima: Grande	

Vantaggi: Rigenera la salute, immune alla malattia, resiste al gelo, resiste alla magia, immune al veleno, malattia
Vulnerabilità: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Carne morta
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

Lo zombi impaurito è facilmente riconoscibile dalla nuvola di corruzione che trasuda. Questa nuvola dà la possibilità allo zombi di rigenerare le sue carni danneggiate, cosa che lo rende un avversario molto pericoloso, specialmente quando attacca in gruppo. Usate il fuoco, come con gli altri zombi, per eliminarlo.

Dremora Churl

Tipo: Umanoide	Abilità in combatt.: 38
Livello: 3	Abilità magica: 37
Salute: 44	Abilità furtiva: 32
Magicka: 340	Danni da attacco: Arma
Energia: 165	Armi: Mazza Dremora
Anima: NPC	

Vantaggi: Resiste alla magia, resiste al fuoco, evoca Daedra
Vulnerabilità: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Cuore Daedra
Magie a distanza: Incantesimi di Distruzione
Magie a tocco: Incantesimi di Distruzione

I Dremora sono una classe di spiriti di guerra, intelligenti e potenti, al servizio del signore dei Daedra. I Churl sono i meno importanti tra i Dremora: ossequiosi verso i loro superiori, incredibilmente crudeli con gli umani e gli altri Daedra. Come tutti i Dremora, possono usare sia le armi che la magia. I maghi Dremora possono evocare loro simili per assisterli in battaglia.

Dremora Caitiff

Tipo: Umanoide	Abilità in combatt.: 35
Livello: 6	Abilità magica: 48
Salute: 74	Abilità furtiva: 35
Magicka: 360	Danni da attacco: Arma
Energia: 201	Armi: Mazza Dremora
Anima: NPC	

Vantaggi: Resiste alla magia, resiste al fuoco
Vulnerabilità: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Cuore Daedra
Magie a distanza: Incantesimi di Distruzione
Magie a tocco: Incantesimi di Distruzione

I Caitiff, Dremora di secondo livello, utilizzano mazza e scudo nel combattimento in mischia, oltre alla magia. Spesso portano con sé pozioni e pergamene per fortificarsi durante gli scontri.

Dremora Kynval

Tipo: Umanoide	Abilità in combatt.: 47
Livello: 9	Abilità magica: 43
Salute: 104	Abilità furtiva: 38
Magicka: 380	Danni da attacco: Arma
Energia: 223	Armi: Spada lunga Dremora
Anima: NPC	

Vantaggi: Resiste alla magia, resiste al fuoco
Vulnerabilità: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Cuore Daedra
Magie a distanza: Incantesimi di Distruzione
Magie a tocco: Incantesimi di Distruzione

Gli Knyval, Dremora di terzo livello, sono definiti anche cavalieri. Essi fanno uso di spade lunghe e non esitano ad utilizzare magie o pozioni per avvantaggiarsi in combattimento.

Dremora Kynreeve

Tipo: Umanoide	Abilità in combatt.: 52
Livello: 12	Abilità magica: 46
Salute: 124	Abilità furtiva: 41
Magicka: 400	Danni da attacco: Arma
Energia: 243	Armi: Spada lunga Dremora
Anima: NPC	

Vantaggi: Resiste alla magia, resiste al fuoco
Vulnerabilità: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Cuore Daedra
Magie a distanza: Incantesimi di Distruzione
Magie a tocco: Incantesimi di Distruzione

I Kynreeve sono gli ufficiali delle unità di battaglia Dremora. L'unica cosa che li differenzia dagli Knyval è uno scudo.

Dremora Kynmarcher

Tipo: Umanoide	Abilità in combatt.: 56
Livello: 15	Abilità magica: 49
Salute: 145	Abilità furtiva: 44
Magicka: 424	Danni da attacco: Arma
Energia: 267	Armi: Spadone Dremora
Anima: NPC	

Vantaggi: Resiste alla magia, resiste al fuoco
Vulnerabilità: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Cuore Daedra
Magie a distanza: Incantesimi di Distruzione
Magie a tocco: Incantesimi di Distruzione

I Kynmarcher sono alti ufficiali responsabili di cittadelle, avamposti e cancelli, ma anche comandanti delle unità di battaglia. Questi pericolosi guerrieri fanno uso di pesanti spadoni, spesso stregati, oltre che di pozioni ed incantesimi.

Dremora Markynaz

Tipo: Umanoide	Abilità in combatt.: 62
Livello: 19	Abilità magica: 53
Salute: 172	Abilità furtiva: 48
Magicka: 450	Danni da attacco: Arma
Energia: 295	Armi: Spadone Dremora
Anima: NPC	

Vantaggi: Resiste alla magia, resiste al fuoco
Vulnerabilità: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Cuore Daedra
Magie a distanza: Incantesimi di Distruzione
Magie a tocco: Incantesimi di Distruzione

I Markynaz, detti granduchi, sono membri del consiglio dei Lord di Mehrunes Dagon. Sono tra i guerrieri più forti e potenti al servizio di Dagon.

Dremora Valkynaz

Tipo: Umanoide
Livello: 22+
Salute: 192+
Magicka: 470+
Energia: 314+
Anima: NPC

Abilità in combatt.: 66+
Abilità magica: 56+
Abilità furtiva: 51+
Danni da attacco: Arma
Armi: Martello da guerra Daedric

Vantaggi: Resiste alla magia, resiste al fuoco
Vulnerabilità: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Cuore Daedra
Magie a distanza: Incantesimi di Distruzione
Magie a tocco: Incantesimi di Distruzione

I Valkynaz sono il corpo di guardia personale di Mehrunes Dagon. Sono i nemici più pericolosi del regno di Dagon.

Spettro sbiadito

Tipo: Creatura
Livello: 12
Salute: 280
Magicka: 160
Energia: 255
Anima: Comune

Abilità in combatt.: 75
Abilità magica: 75
Abilità furtiva: 30
Danni da attacco: 24
Armi: Spada lunga

Vantaggi: Immune alle armi normali, immune alla malattia, immune al gelo, immune al veleno
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Ectoplasma
Magie a distanza: Saetta di ghiaccio (Danno da gelo), Silenzio della tomba (Danno gelo, Silenzio)
Magie a tocco: Morsa dell'inverno (Danno da gelo)

Lo spettro sbiadito è la versione più debole dello spettro. Nonostante ciò, è comunque un nemico insidioso, a causa della sua abilità di bloccare completamente i suoi avversari. Questo spettro, poi, è in grado di utilizzare tutte le armi (vere).

Atronach di fiamma

Tipo: Daedra
Livello: 7
Salute: 150
Magicka: 100
Energia: 200
Anima: Comune

Abilità in combatt.: 35
Abilità magica: 50
Abilità furtiva: 15
Danni da attacco: 5
Armi: Nessuna

Vantaggi: Immune al fuoco, immune alla malattia, immune al veleno, riflette i danni
Vulnerabilità: Vulnerabilità al gelo
Ingrediente: Sali di fuoco
Magie a distanza: Sfera di fuoco
Magie a tocco: Tocco di fuoco

L'Atronach di fiamma è una potente creatura Daedric associata al fuoco elementale. Un composto cristallino, chiamato sale di fuoco, può essere estratto dai resti di questi Daedra, che preferiscono colpire i loro nemici da lontano con palle di fuoco. Sono poi molto pericolosi anche da vicino, comunque. Utilizzate incantesimi e magie gelate per calmar loro i bollenti spiriti.

Atronach di gelo

Tipo: Creatura
Livello: 13
Salute: 280
Magicka: 60
Energia: 165
Anima: Grande

Abilità in combatt.: 90
Abilità magica: 10
Abilità furtiva: 20
Danni da attacco: 40
Armi: Nessuna

Vantaggi: Immune al gelo, immune alla malattia, immune al veleno, riflette i danni
Vulnerabilità: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Sali di gelo
Magie a distanza: Saetta di ghiaccio (Danno da gelo)
Magie a tocco: Tocco congelante (Danno da gelo)

Il potente Atronach di gelo compensa la mancanza di velocità con un'incredibile forza, per cui cercate di stare alla larga dai suoi giganteschi pugni. La sua presa gelata può causare danni da gelo, come i blocchi di ghiaccio che è in grado di gettare dalla distanza.

Fantasma

Tipo: Non morto
Livello: 4
Salute: 72
Magicka: 100
Energia: 200
Anima: Inferiore

Abilità in combatt.: 8
Abilità magica: 40
Abilità furtiva: 23
Danni da attacco: Solo attacchi magici
Armi: Nessuna

Vantaggi: Immune alle armi normali, immune alla malattia, immune al gelo, immune al veleno
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Ectoplasma
Magie a distanza: Danno da gelo, Danno Energia
Magie a tocco: Danno da gelo, Sottrai Energia

Questi spiriti sempre in movimento possono essere danneggiati solo da armi stregate e d'argento. Fate attenzione alle loro magie.

Spettro cupo

Tipo: Non morto	Abilità in combatt.: 50+
Livello: 21+	Abilità magica: 90+
Salute: 504+	Abilità furtiva: 42+
Magicka: 126+	Danni da attacco: 27
Energia: 210+	Armi: Spada lunga
Anima: Gigante	

Vantaggi: Immune alle armi normali, immune alla malattia, immune al gelo, immune al veleno
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Ectoplasma
Magie a distanza: Saetta di ghiaccio (Danno da gelo), Silenzio della tomba (Danno gelo, Silenzio)
Magie a tocco: Morsa dell'inverno (Danno da gelo), Maledizione dello spettro cupo (Fardello, Assorbi Salute)

Lo spettro cupo è il più forte degli spettri, che oltre all'usuale combinazione di armi, artigli ed attacchi gelati è anche in grado lanciare magie devastanti come Fardello/Assorbi Salute. Lo spettro cupo è un nemico livellato, la cui forza crescerà quando salirete di livello.

Goblin

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 20
Livello: 1	Abilità magica: 50
Salute: 15	Abilità furtiva: 10
Magicka: 0	Danni da attacco: 3
Energia: 135	Armi: Spada corta di ferro, pugnale o mazza
Anima: Piccola	

Vantaggi: Elevata Agilità
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Nessuna
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

I normali goblin sono pericolosi solo in gruppo. E' molto difficile che escano dai loro covi sotterranei. Solitamente, dispongono di armi in ferro, ma si portano dietro anche grimaldelli e pozioni.

Guerrigliero goblin

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 70
Livello: 4	Abilità magica: 5
Salute: 75	Abilità furtiva: 15
Magicka: 0	Danni da attacco: Arma
Energia: 150	Armi: Ascia di guerra in ferro, mazza, arco e pugnale
Anima: Inferiore	

Vantaggi: Nessuno
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Nessuna
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

Il guerrigliero goblin è più forte del normale goblin ed è spesso armato di arco.

Goblin forsennato

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 70
Livello: 8	Abilità magica: 5
Salute: 170	Abilità furtiva: 20
Magicka: 0	Danni da attacco: Arma
Energia: 300	Armi: Ascia di guerra, mazza, spada corta
Anima: Comune	

Vantaggi: Elevata Agilità
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Nessuna
Magie a distanza: Nessuna
Magie a tocco: Nessuna

I goblin forsennati dispongono del miglior arsenale tra i goblin e possono anche essere dotati di uno scudo. La loro elevata Agilità li rende avversari temibili nei combattimenti in mischia.

Sciamano goblin

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 60+
Livello: 13	Abilità magica: 80+
Salute: 143+	Abilità furtiva: 26+
Magicka: 195+	Danni da attacco: 10+
Energia: 156+	Armi: Spada corta, bastone
Anima: Grande	

Vantaggi: Assorbe gli incantesimi, elevata Agilità
Vulnerabilità: Nessuna
Ingrediente: Nessuna
Magie a distanza: Danno da colpo
Magie a tocco: Paralisi, Danno da gelo

Lo sciamano goblin è un avversario davvero pericoloso, specialmente per la sua abilità di paralizzare i nemici che gli stanno particolarmente vicini. Lo sciamano può avere anche un bastone, ma anche senza di esso è in grado di lanciare svariati incantesimi in combattimento e addirittura di evocare uno zombi senza testa.

Signore della guerra goblin

Tipo: Creatura
Livello: 18
Salute: 540+
Magicka: 0
Energia: 288+
Anima: Superiore
Abilità in combatt.: 76+
Abilità magica: 0
Abilità furtiva: 56+
Danni da attacco: 9
Armi: Ascia di guerra, mazza, spada corta
Vantaggi: Elevata Agilità
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Nessuno
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il signore della guerra è il goblin più potente. Dispone di un arsenale piuttosto vario, di uno scudo e, come lo sciamano, salirà di livello assieme a voi, per cui sarà sempre arduo da affrontare anche con i personaggi di alto livello.

Zombi senza testa

Tipo: Non-morto
Livello: 8
Salute: 175
Magicka: 0
Energia: 165
Anima: Comune
Abilità in combatt.: 55
Abilità magica: 5
Abilità furtiva: 10
Danni da attacco: 27
Armi: Nessuna
Vantaggi: Immune alla malattia, resiste al gelo, resiste alla magia, immune al veleno, malattia
Debolezze: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Carne morta
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Gli zombi senza testa sono addirittura più feroci dei loro simili cranio-dotati, proprio per la disperazione di aver perso la loro materia grigia. Come per tutti gli zombi, il modo migliore per eliminarli è quello di incendiarli.

Cavallo baio

Tipo: Creatura
Livello: 1
Salute: 250
Magicka: 50
Energia: 50
Anima: Inferiore
Abilità in combatt.: 30
Abilità magica: 50
Abilità furtiva: 30
Danni da attacco: 10
Armi: Nessuna
Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Nessuno
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Più costoso del cavallo pezzato, il cavallo baio risulta più veloce, ma in compenso ha meno salute.

Cavallo sauro

Tipo: Creatura
Livello: 1
Salute: 200
Magicka: 50
Energia: 50
Anima: Inferiore
Abilità in combatt.: 20
Abilità magica: 50
Abilità furtiva: 30
Danni da attacco: 10
Armi: Nessuna
Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Nessuno
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il cavallo sauro è più veloce di quello baio e di quello pezzato, ma la sua salute è la più bassa tra quelle di tutti i ronzini.

Cavallo pezzato

Tipo: Creatura
Livello: 1
Salute: 300
Magicka: 50
Energia: 50
Anima: Inferiore
Abilità in combatt.: 40
Abilità magica: 50
Abilità furtiva: 30
Danni da attacco: 10
Armi: Nessuna
Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Nessuno
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il cavallo pezzato è un'ottima scelta per tutti coloro che vogliano un mezzo di trasporto affidabile ad un prezzo ragionevole.

Cavallo bianco

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 50
Livello: 1	Abilità magica: 50
Salute: 400	Abilità furtiva: 30
Magicka: 50	Danni da attacco: 10
Energia: 50	Armi: Nessuna
Anima: Inferiore	

Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Nessuno
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il cavallo bianco è veloce quanto il sauro, ma molto più vigoroso.

Cavallo nero

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 60
Livello: 1	Abilità magica: 50
Salute: 325	Abilità furtiva: 30
Magicka: 50	Danni da attacco: 10
Energia: 50	Armi: Nessuna
Anima: Inferiore	

Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Nessuno
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il cavallo nero è il più costoso tra i cavalli, ma anche il più veloce. La sua salute è leggermente inferiore al cavallo bianco, ma la sua abilità in combattimento è la migliore tra quelle di tutti i ronzini.

Imp

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 26
Livello: 3	Abilità magica: 66
Salute: 45	Abilità furtiva: 21
Magicka: 60	Danni da attacco: 5
Energia: 210	Armi: Nessuna
Anima: Inferiore	

Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Fiele di Imp
Magia a distanza: Fuoco, gelo o colpo
Magia a tocco: Nessuna

Gli Imp si trovano a casa sia nelle foreste che nelle grotte di Cyrodiil. Pur essendo tipi piuttosto solitari, risultano avversari insidiosi e pericolosi. E' spesso accaduto che viaggiatori ignari siano stati sorpresi da magie lanciate da queste creature.

Dreugh terrestre

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 75
Livello: 15	Abilità magica: 76
Salute: 320	Abilità furtiva: 30
Magicka: 12	Danni da attacco: 30
Energia: 250	Armi: Nessuna
Anima: Grande	

Vantaggi: Resiste alla magia, resiste alle armi normali
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Cera di Dreugh
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Tocco scioccante (Danno da colpo)

Il Dreugh terrestre è una tra le creature più strane ad infestare i le foreste di Cyrodiil. Il suo spesso guscio è molto resistente sia ai danni magici che a quelli normali e tra le sue abilità va segnalata quella di dare la scossa ai suoi nemici. E' una creatura molto lenta, per cui occupatevene restando a distanza di sicurezza.

Lich

Tipo: Non-morto	Abilità in combatt.: 68+
Livello: 24+	Abilità magica: 95+
Salute: 360+	Abilità furtiva: 98+
Magicka: 792+	Danni da attacco: 32+
Energia: 288+	Armi: Bastone
Anima: Superiore	

Vantaggi: Riflette e assorbe gli incantesimi, immune alla malattia, immune al gelo, immune al veleno, resiste alla magia
Debolezze: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Farina d'ossa
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il Lich è la massima espressione dell'arte dei negromanti. Pericolosissimo per i lanciatori di incantesimi, è alquanto difficile da battere a causa della sua resistenza alla magia.

Minotauro

Tipo: Creatura
Livello: 12
Salute: 300
Magicka: 20
Energia: 400
Anima: Comune
Abilità in combatt.: 70
Abilità magica: 26
Abilità furtiva: 10
Danni da attacco: 30
Armi: Martello da guerra
Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Corno di minotauro
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Disintegra armatura

Questo feroce combattente, che fa affidamento sui suoi pugni o su un martello da guerra, quando colpisce con la testa, oltre a provocare danni a voi, ne farà anche alla vostra armatura.

Lord minotauro

Tipo: Creatura
Livello: 18+
Salute: 396+
Magicka: 36+
Energia: 288+
Anima: Superiore
Abilità in combatt.: 66+
Abilità magica: 60+
Abilità furtiva: 46+
Danni da attacco: 33+
Armi: Martello da guerra
Vantaggi: Resiste alla magia
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Corno di minotauro
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Disintegra armatura

Il Lord minotauro può contare, rispetto al normale, su una notevole resistenza alla magia. E' un nemico livellato, quindi si rafforzerà man mano che salirete di livello.

Leone di montagna

Tipo: Creatura
Livello: 10
Salute: 160
Magicka: 0
Energia: 200
Anima: Comune
Abilità in combatt.: 80
Abilità magica: 0
Abilità furtiva: 60
Danni da attacco: 32
Armi: Nessuna
Vantaggi: Elevata Agilità, resiste al gelo
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Pelle di leone
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

L'elevata Agilità e la notevole potenza del leone di montagna lo rendono un avversario alquanto pericoloso in mischia.

Granchio del fango

Tipo: Creatura
Livello: 1
Salute: 10
Magicka: 0
Energia: 50
Anima: Piccola
Abilità in combatt.: 25
Abilità magica: 90
Abilità furtiva: 5
Danni da attacco: 8
Armi: Nessuna
Vantaggi: Nessuna
Debolezze: Lentezza
Ingrediente: Carne di granchio
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Fastidiosa creatura che vive vicino all'acqua, il granchio del fango va segnalato solo in quanto fonte di una succulenta carne.

Lich inferiore

Tipo: Non-morto
Livello: 17
Salute: 225
Magicka: 500
Energia: 204
Anima: Grande
Abilità in combatt.: 65
Abilità magica: 80
Abilità furtiva: 94
Danni da attacco: 18
Armi: Bastone
Vantaggi: Assorbe gli incantesimi, immune alla malattia, immune al gelo, immune al veleno, resiste alla magia
Debolezze: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Farina d'ossa
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Più debole del Lich, il Lich inferiore è comunque un avversario formidabile, a causa delle notevoli abilità magiche di cui dispone.

Orco

Tipo: Creatura
Livello: 16
Salute: 416+
Magicka: 0
Energia: 520+
Anima: Grande

Abilità in combatt.: 65+
Abilità magica: 0
Abilità furtiva: 0
Danni da attacco: 30
Armi: Nessuna

Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Vulnerabilità al veleno
Ingrediente: Denti di orco
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il gigantesco orco provoca danni tremendi con i suoi pugni, se riesce ad avvicinarsi a sufficienza. Nonostante le loro dimensioni mastodontiche, gli orchi non tollerano l'uso dei veleni su di loro.

Topo

Tipo: Creatura
Livello: 1
Salute: 4
Magicka: 0
Energia: 60
Anima: Piccola

Abilità in combatt.: 20
Abilità magica: 50
Abilità furtiva: 20
Danni da attacco: 2
Armi: Nessuna

Vantaggi: Malattia
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Carne di ratto
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

I ratti sono resistenti creature che vivono sia sopra che sotto terra. Sono il cibo preferito dai goblin e risultano pericolosi solo in gruppi di notevoli dimensioni.

Furfante

Tipo: Creatura
Livello: 5
Salute: 80
Magicka: 50
Energia: 200
Anima: Inferiore

Abilità in combatt.: 30
Abilità magica: 40
Abilità furtiva: 15
Danni da attacco: 15
Armi: Nessuna

Vantaggi: Resiste al fuoco, riflette gli incantesimi
Debolezze: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Pelle di furfante
Magia a distanza: Sfera di fuoco
Magia a tocco: Nessuna

Il furfante è un servo, debole e poco coraggioso, di Mehrunes Dagon. I furfanti possono essere evocati e la loro pelle è ricercata dagli alchimisti per le sue proprietà magiche.

Pecora

Tipo: Creatura
Livello: 1
Salute: 13
Magicka: 0
Energia: 75
Anima: Piccola

Abilità in combatt.: 10
Abilità magica: 50
Abilità furtiva: 10
Danni da attacco: 3
Armi: Nessuna

Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Montone
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

La semplice pecora domestica è calma e tranquilla, ma molto gustosa.

Scheletro

Tipo: Non-morto
Livello: 1
Salute: 20
Magicka: 0
Energia: 100
Anima: Piccola

Abilità in combatt.: 40
Abilità magica: 5
Abilità furtiva: 10
Danni da attacco: 5
Armi: Ascia di guerra in acciaio o in ferro

Vantaggi: Resiste al gelo, immune alla malattia, immune alla paralisi, immune al veleno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Farina d'ossa
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Lo scheletro è un non morto che si può trovare ovunque siano seppellite delle persone. Questi mostri, spesso evocati dai negromanti durante le loro oscure ricerche, fanno uso di tutte le armi da mischia, anche se solitamente sono armati solo con un'ascia di guerra.

Guardiano scheletro

Tipo: Non-morto
Livello: 6
Salute: 170
Magicka: 0
Energia: 180
Anima: Inferiore

Abilità in combatt.: 65
Abilità magica: 5
Abilità furtiva: 15
Danni da attacco: Arma
Armi: Mazza d'argento, arco

Vantaggi: Resiste al gelo, immune alla malattia, immune alla paralisi, immune al veleno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Farina d'ossa
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

L'eroe scheletro, che nutre un flebile di ricordo della sua vita precedente da guerriero, fa uso di arco e mazza.

Eroe scheletro

Tipo: Non-morto
Livello: 10
Salute: 280
Magicka: 0
Energia: 300
Anima: Comune

Abilità in combatt.: 74
Abilità magica: 5
Abilità furtiva: 25
Danni da attacco: Arma
Armi: Ascia da battaglia, arco

Vantaggi: Resiste al gelo, immune alla malattia, immune alla paralisi, immune al veleno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Farina d'ossa
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

La notevole abilità in combattimento rende l'eroe scheletro un nemico temibile in mischia, situazione nella quale fa uso di tecniche molto avanzate, sia in attacco che in difesa.

Campione scheletro

Tipo: Creatura
Livello: 15
Salute: 350
Magicka: 50
Energia: 245
Anima: Grande

Abilità in combatt.: 99
Abilità magica: 99
Abilità furtiva: 30
Danni da attacco: Arma
Armi: Spadone

Vantaggi: Resiste al gelo, immune alla malattia, immune alla paralisi, immune al veleno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Farina d'ossa
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il campione scheletro gode di una tra le più alte abilità in combattimento, e spesso avrà con sè una spada di potenza e valore pari alla vostra.

Pesce assassino

Tipo: Creatura
Livello: 1
Salute: 13
Magicka: 0
Energia: 185
Anima: Piccola

Abilità in combatt.: 50
Abilità magica: 50
Abilità furtiva: 40
Danni da attacco: 15
Armi: Nessuna

Vantaggi: Nessuno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Lische
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Il pesce assassino è un predatore molto aggressivo che vive sia negli specchi d'acqua all'aperto che nei laghi sotterranei.

Ragno Daedra

Tipo: Daedra
Livello: 16
Salute: 300
Magicka: 150
Energia: 285
Anima: Grande

Abilità in combatt.: 80
Abilità magica: 80
Abilità furtiva: 50
Danni da attacco: 16
Armi: Nessuna

Vantaggi: Resiste al fuoco, immune alla paralisi
Debolezze: Vulnerabilità al gelo e al colpo
Ingrediente: Veleno di Daedra, seta di Daedra
Magia a distanza: Sputo velenoso (Danno Agilità, Danno Velocità, Danno Salute), Saetta scioccante
Magia a tocco: Nessuna

Il bizzarro ragno Daedra può sputare veleno a grande distanza. Risulta molto più mortale, però, quando evoca un piccolo ragno in grado di paralizzare le sue vittime con un morso.

Lupo dei boschi

Tipo: Creatura
Livello: 4
Salute: 60
Magicka: 0
Energia: 250
Anima: Inferiore

Abilità in combatt.: 50
Abilità magica: 5
Abilità furtiva: 50
Danni da attacco: 14
Armi: Nessuna

Vantaggi: Resiste al gelo, malattia (Giunzione infernale)
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Pelle di lupo
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

I lupi dei boschi, cugini più grossi e feroci dei normali lupi, sono in grado, quando sono in branco, di ammazzare la loro preda.

Atronach di tempesta

Tipo: Daedra
Livello: 17
Salute: 350
Magicka: 30
Energia: 165
Anima: Grande

Abilità in combatt.: 50
Abilità magica: 50
Abilità furtiva: 25
Danni da attacco: 26
Armi: Nessuna

Vantaggi: Immune al colpo, immune alla malattia, immune al veleno, immune alla paralisi, riflette al danno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Nessuno
Magia a distanza: Saetta scioccante
Magia a tocco: Tocco scioccante

L'Atronach di tempesta è un potente Daedra che può scoccare fulmini elementali e provocare danni da colpo sia in mischia che a distanza.

Spriggan

Tipo: Creatura
Livello: 11
Salute: 175
Magicka: 30
Energia: 220
Anima: Comune

Abilità in combatt.: 50
Abilità magica: 51
Abilità furtiva: 50
Danni da attacco: 20
Armi: Nessuna

Vantaggi: Evocazione di orso nero, resiste al colpo
Debolezze: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Radice a fittone
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Lo Spriggan è uno spirito guardiano della natura, che vive sia sopra che sotto terra. E' in grado di evocare un orso nero che stia al suo fianco in combattimento e può contare sull'abilità di curarsi completamente per tre volte. Uccidetela rapidamente, siccome è un nemico davvero insidioso.

Furfante striminzito

Tipo: Daedra
Livello: 2
Salute: 40
Magicka: 50
Energia: 100
Anima: Inferiore

Abilità in combatt.: 30
Abilità magica: 25
Abilità furtiva: 10
Danni da attacco: 10
Armi: Nessuna

Vantaggi: Sfera di fuoco, resiste al fuoco
Debolezze: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Nessuna
Magia a distanza: Sfera di fuoco
Magia a tocco: Nessuna

Sono i cugini più piccoli e deboli dei furfanti.

Troll

Tipo: Creatura
Livello: 6
Salute: 80
Magicka: 0
Energia: 260
Anima: Inferiore

Abilità in combatt.: 40
Abilità magica: 0
Abilità furtiva: 15
Danni da attacco: 12
Armi: Nessuna

Vantaggi: Rigenerazione
Debolezze: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Grasso di troll
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

La capacità di rigenerazione dei troll li rende avversari tremendamente pericolosi. La vecchia storia nella quale si dice che possano essere uccisi solo con il fuoco è falsa, ma c'è comunque un fondo di verità. Il fuoco, sia magico che normale, è una delle maniere più veloci per togliere la vita ad un troll.

Fuoco fatuo

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 65
Livello: 9	Abilità magica: 100
Salute: 220	Abilità furtiva: 15
Magicka: 100	Danni da attacco: Solo magia
Energia: 205	Armi: Nessuna
Anima: Comune	

Vantaggi: Immune alle armi normali, immune alla malattia, immune al gelo, immune al veleno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Polvere di bagliore
Magia a distanza: Intorpidimento mentale (Assorbi Salute, Assorbi Magicka, Danno Intelligenza, Danno Volontà)
Magia a tocco: Rovina (Assorbi Salute, Assorbi Magicka)

I fuochi fatui sono diversi da qualunque altra creatura che incontrerete, anche perchè non si è ancora capito se sono effettiva mente creature oppure spiriti. La loro capacità di assorbire Salute e Magicka li rende alquanto insidiosi per gli incontristi. Anche a distanza, però, non è facile affrontarli, a causa della loro velocità e della sorprendente capacità di sparire nel nulla.

Spettro

Tipo: Non-morto	Abilità in combatt.: 70
Livello: 16	Abilità magica: 75
Salute: 400	Abilità furtiva: 40
Magicka: 150	Danni da attacco: 24
Energia: 200	Armi: Spada lunga
Anima: Grande	

Vantaggi: Immune alle armi normali, immune alla malattia, immune al gelo, immune al veleno
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Ectoplasma
Magia a distanza: Saetta di ghiaccio (Danni da gelo), Silenzio della tomba (Danni da gelo, silenzio)
Magia a tocco: Colpo artico (Danni da gelo)

Gli spettri possono attaccare con artigli, armi o magia. Fate attenzione alle loro magie di tipo Silenzio e portatevi dietro un'arma magica o d'argento, visto che sono immuni a quelle normali.

Lupo

Tipo: Creatura	Abilità in combatt.: 25
Livello: 1	Abilità magica: 5
Salute: 20	Abilità furtiva: 25
Magicka: 0	Danni da attacco: 5
Energia: 100	Armi: Nessuna
Anima: Piccola	

Vantaggi: Resiste al gelo, malattia (Giunzione infernale)
Debolezze: Nessuna
Ingrediente: Pelle di lupo
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

I lupi sono predatori che vivono sia all'aperto che nelle grotte, in cui creano le loro tane. I vampiri spesso li utilizzano come animali da guardia.

Xivilai

Tipo: Daedra	Abilità in combatt.: 85+
Livello: 20+	Abilità magica: 85+
Salute: 240+	Abilità furtiva: 50+
Magicka: 160+	Danni da attacco: 25+
Energia: 300+	Armi: Ascia da battaglia
Anima: Superiore	Daedric, martello da guerra

Vantaggi: Resiste al fuoco, assorbe incantesimi
Debolezze: Vulnerabilità al colpo
Ingrediente: Cuore Daedra
Magia a distanza: Sfera di fuoco, evoca Clannfear
Magia a tocco: Danno da colpo

Gli Xivilai sono servi di Mehrunes Dagon. Potenti ed addirittura dotati di un piccolo barlume di intelligenza, questi Daedra se la cavano molto bene sia in mischia che a lanciare incantesimi. Sono avversari pericolosi per ogni tipo di personaggio. L'unica loro debolezza è l'incapacità di rigenerare il Magicka, per cui state attenti quando lanciate magie contro di loro.

Zombi

Tipo: Non-morto	Abilità in combatt.: 40
Livello: 2	Abilità magica: 5
Salute: 80	Abilità furtiva: 5
Magicka: 0	Danni da attacco: 10
Energia: 165	Armi: Nessuna
Anima: Inferiore	

Vantaggi: Immune alla malattia, resiste al gelo, resiste alla magia, immune al veleno, malattia
Debolezze: Vulnerabilità al fuoco
Ingrediente: Carne morta
Magia a distanza: Nessuna
Magia a tocco: Nessuna

Questi cadaveri mobili possono subire un'enorme quantità di danni prima di morire definitivamente. Gli zombi sono anche portatori delle peggiori malattie, per cui cercate di evitarli quando possibile.

EQUIPAGGIAMENTO

L'armatura leggera è ideale quando si vuole essere veloci e furtivi. E' la preferita da ladri e maghi. Purtroppo, si rompe rapidamente e non fornisce molta protezione.

ARMATURA LEGGERA

Oggetto	Peso	Salute	Prezzo	Armatura
Elmo di pelliccia	1	50	4	2
Guanti di pelliccia	1	50	4	2
Stivali di pelliccia	1.5	50	4	2
Gambali di pelliccia	3	75	8	3
Corazza di pelliccia	5	100	15	5
Scudo di pelliccia	2	75	8	6
Elmo di cuoio	1.5	80	10	2.5
Guanti di cuoio	1.5	80	10	2.5
Stivali di cuoio	2.25	80	10	2.5
Gambali di cuoio	4.5	120	20	3.75
Corazza di cuoio	7.5	160	35	6.25
Scudo di cuoio	3	120	20	7.5
Elmo di cotta maglia	1.8	135	25	3
Guanti di cotta maglia	1.8	135	25	3
Stivali di cotta maglia	2.7	135	25	3
Gambali di cotta maglia	5.4	202	45	4.5
Corazza di cotta maglia	9	270	90	7.5
Scudo di cotta maglia	3.6	202	45	9
Elmo di Mithril	2.2	240	65	3.5
Guanti di Mithril	2.2	240	65	3.5
Stivali di Mithril	3.3	240	65	3.5
Gambali di Mithril	6.6	360	115	5.25
Corazza di Mithril	11	480	225	8.75
Scudo di Mithril	4.4	360	115	10.5
Elmo elfico	2.6	440	170	4
Guanti elfici	2.6	440	170	4
Stivali elfici	3.9	440	170	4
Gambali elfici	7.8	660	315	6
Corazza elfica	13	880	600	10
Scudo elfico	5.2	660	315	12
Elmo di vetro	3	675	500	5
Guanti di vetro	3	675	500	5
Stivali di vetro	4.5	675	500	5
Gambali di vetro	9	1,000	1,000	7.5
Corazza di vetro	15	1,350	1,800	12.5
Scudo di vetro	6	1,000	1,000	15

L'armatura pesante fornisce la protezione massima, ma rallenta chi la indossa e lo rende anche più facile da individuare. E' la preferita dai guerrieri.

ARMATURA PESANTE

Oggetto	Peso	Salute	Prezzo	Armatura
Elmo di ferro	6	150	25	4
Guanti di ferro	6	150	25	4
Stivali di ferro	9	150	25	4
Gambali di ferro	18	225	45	6
Corazza di ferro	30	300	85	10
Scudo di ferro	12	225	45	12
Elmo d'acciaio	7	250	50	4.5
Guanti d'acciaio	7	250	50	4.5
Stivali d'acciaio	10.5	250	50	4.5
Gambali d'acciaio	21	375	95	6.75
Corazza d'acciaio	35	500	180	11.25
Scudo d'acciaio	14	375	95	13.5
Elmo Nano	8	400	115	5
Guanti Nano	8	400	115	5
Stivali Nano	12	400	115	5
Gambali Nano	24	600	210	7.5
Corazza Nano	40	800	400	12.5
Scudo Nano	16	525	600	15
Elmo orchesco	9	600	250	5.5
Guanti orcheschi	9	600	250	5.5
Stivali orcheschi	13.5	600	250	5.5
Gambali orcheschi	27	900	460	8.25
Corazza orchesca	45	1,200	940	13.75
Scudo orchesco	18	900	460	16.5
Elmo d'ebano	10.5	950	550	6
Guanti d'ebano	10.5	950	550	6
Stivali d'ebano	15.75	950	550	6
Gambali d'ebano	31.5	1,425	1,000	9
Corazza d'ebano	52.5	1,900	1,900	15
Scudo d'ebano	21	1,425	1,000	18
Elmo di Daedric	12	1,350	1,350	7.5
Guanti di Daedric	12	1,350	1,350	7.5
Stivali di Daedric	18	1,350	1,350	7.5
Gambali di Daedric	36	2,025	2,500	11.25
Corazza di Daedric	60	2,700	4,800	18.75
Scudo di Daedric	24	1,500	2,025	22.5

DISPONIBILITA' ARMATURE*

Armatura	Disponibile al livello (giocatore)
Pelliccia/Ferro	1
Cuoio/Acciaio	3
Cotta maglia/Nano	6
Mithril/Orchesca	10
Elfica/Ebano	15
Vetro/Daedric	20

*Nota: le armature e le armi magiche risultano disponibili a due livelli superiori rispetto ai loro equivalenti non magici.

ARMI (LAME)

Oggetto	Peso	Valore	Salute	Velocità	Raggio	Danno
Pugnale di ferro	3	6	70	1.4	0.6	5
Pugnale di buon ferro	2.7	12	77	1.4	0.6	6
Spada corta di ferro	8	10	98	1.2	0.8	7
Spada corta di buon ferro	7.2	20	108	1.2	0.8	8
Spada di ferro	20	20	140	1	1	10
Spada di buon ferro	18	40	154	1	1	11
Spadone di ferro	22	40	168	0.8	1.3	12
Spadone di buon ferro	19.8	80	185	0.8	1.3	13
Pugnale d'acciaio	4	20	112	1.4	0.6	7
Pugnale di buon acciaio	3.6	40	123	1.4	0.6	8
Spada corta d'acciaio	10	25	144	1.2	0.8	9
Spada corta di buon acciaio	9	50	158	1.2	0.8	10
Spada d'acciaio	24	45	192	1	1	12
Spada lunga di buon acciaio	12.6	90	211	1	1	13
Spadone d'acciaio	26	80	224	0.8	1.3	14
Spadone di buon acciaio	23.4	160	246	0.8	1.3	15
Katana Akaviri	20	120	200	1	1	14
Antica Katana Akaviri	18	180	240	1	1	15
Dai-Katana Akaviri	24	150	240	1	1	16
Pugnale d'argento	5	40	162	1.4	0.6	9
Spada corta d'argento	12	50	198	1.2	0.8	11
Spada lunga d'argento	28	80	252	1	1	14
Spadone d'argento	32	130	288	0.8	1.3	16
Pugnale Nano	6	110	220	1.4	0.6	11
Spada corta Nano	14	145	260	1.2	0.8	13
Spada lunga Nano	32	200	320	1	1	16
Spadone Nano	38	310	360	0.8	1.3	18
Pugnale elfico	7	260	286	1.4	0.6	13
Spada corta elfica	16	320	330	1.2	0.8	15
Spada lunga elfica	36	420	396	1	1	18
Spadone elfico	44	600	440	0.8	1.3	20
Pugnale di vetro	8	570	360	1.4	0.6	15
Spada corta di vetro	18	670	408	1.2	0.8	17
Spada lunga di vetro	40	840	480	1	1	20
Spadone di vetro	50	1150	528	0.8	1.3	22
Pugnale d'ebano	9	1250	442	1.4	0.6	17
Spada corta d'ebano	20	1400	494	1.2	0.8	19
Spada lunga d'ebano	44	1700	572	1	1	22
Spadone d'ebano	56	2200	624	0.8	1.3	24
Pugnale di Daedric	10	2700	532	1.4	0.6	19
Spada corta di Daedric	22	2900	588	1.2	0.8	21
Spada lunga di Daedric	48	3100	672	1	1	24
Spadone di Daedric	62	4000	728	0.8	1.3	26

ARMI (CONTUNDENTI)

Oggetto	Peso	Valore	Salute	Velocità	Raggio	Danno
Ascia di guerra in ferro	12	13	112	1.1	0.8	8
Ascia di guerra in buon ferro	10.8	26	123	1.1	0.8	9
Mazza di ferro	15	17	140	0.9	1	10
Mazza di buon ferro	13.5	34	154	0.9	1	11
Ascia da battaglia di ferro	27	35	168	0.8	1.2	12
Ascia da battaglia in buon ferro	24.3	70	185	0.8	1.2	13
Martello da guerra in ferro	30	60	196	0.7	1.3	14
Martello da guerra in buon ferro	27	120	216	0.7	1.3	15
Ascia di guerra in acciaio	16	35	160	1.1	0.8	10
Ascia di guerra in buon acciaio	14.4	70	176	1.1	0.8	11
Mazza d'acciaio	19	40	192	0.9	1	12
Mazza di buon acciaio	17.1	80	211	0.9	1	13
Ascia da battaglia in acciaio	34	75	224	0.8	1.2	14
Ascia da battaglia in buon acciaio	34	150	246	0.8	1.2	15

ARMI (CONTUNDENTI) (CONT.)

Oggetto	Peso	Valore	Salute	Velocità	Raggio	Danno
Martello da guerra in acciaio	39	125	256	0.7	1.3	16
Martello da guerra in buon acciaio	39	250	282	0.7	1.3	17
Ascia di guerra in argento	20	60	216	1.1	0.8	12
Mazza d'argento	23	70	252	0.9	1	14
Ascia da battaglia in argento	41	125	288	0.8	1.2	16
Martello da guerra in argento	48	200	324	0.7	1.3	18
Ascia di guerra Nano	24	165	280	1.1	0.8	14
Mazza Nano	27	180	320	0.9	1	16
Ascia da battaglia Nano	48	300	360	0.8	1.2	18
Martello da guerra Nano	57	430	400	0.7	1.3	20
Ascia di guerra elfica	28	345	352	1.1	0.8	16
Mazza elfica	31	380	396	0.9	1	18
Ascia da battaglia elfica	55	580	440	0.8	1.2	20
Martello da guerra elfico	66	800	484	0.7	1.3	22
Ascia di guerra in vetro	32	710	432	1.1	0.8	18
Mazza di vetro	35	750	480	0.9	1	20
Ascia da battaglia in vetro	62	1,050	528	0.8	1.2	22
Martello da guerra in vetro	75	1,500	576	0.7	1.3	24
Ascia di guerra in ebano	36	1,450	520	1.1	0.8	20
Mazza d'ebano	39	1,500	572	0.9	1	22
Ascia da battaglia in ebano	69	2,100	624	0.8	1.2	24
Martello da guerra in ebano	84	2,800	676	0.7	1.3	26
Ascia di guerra Daedric	40	3,100	616	1.1	0.8	22
Mazza Daedric	43	3200	672	0.9	1	24
Ascia da battaglia Daedric	76	3,800	728	0.8	1.2	26
Martello da guerra Daedric	93	5,000	784	0.7	1.3	28

ARCHI

Oggetto	Peso	Valore	Salute	Danno
Arco di ferro	8	11	112	8
Arco di buon ferro	7.2	22	123	9
Arco d'acciaio	10	30	144	9
Arco di buon acciaio	9	60	158	10
Arco d'argento	12	55	180	10
Arco Nano	14	155	240	11
Arco elfico	16	360	308	12
Arco di vetro	18	735	384	13
Arco d'ebano	20	1,550	468	14
Arco di Daedric	22	3,200	560	15

FRECCE

Oggetto	Peso	Valore	Danno
Freccia di ferro	0.1	1	8
Freccia d'acciaio	0.1	2	9
Freccia d'argento	0.1	3	10
Freccia Nano	0.1	5	11
Freccia di vetro	0.1	8	12
Freccia elfica	0.1	12	13
Freccia d'ebano	0.2	20	14
Freccia di Daedric	0.25	35	15

DISPONIBILITÀ' ARMI

Armi	Disponibile al livello (giocatore)
Ferro	1
Acciaio	2
Argento	4
Nano	6
Elfico	9
Vetro	12
Ebano	16
Daedric	20

Alchimia

Il nostro mondo è un posto bellissimo e pericoloso, che ricompensa enormemente tutti coloro che si fermano a raccogliere i fiori e ad assaggiare le bacche avvelenate. Possono padroneggiare l'arte dell'Alchimia solo delle persone speciali, quelli che preferiscono battere un nuovo sentiero anzichè percorrere le strade già conosciute, quelle che esplorano le nicchie ed i luoghi più angusti, notando cose rare e meravigliose che crescono proprio sotto il naso di coloro che sono troppo occupati per farci caso.

Mischiando le varie forze che vivono nella natura è possibile creare virtualmente qualunque tipo di effetto magico. L'alchimista, con la sua arte, può produrre pozioni che curano o fortificano gli attributi, veleni e tossine debilitanti. Un'arte che viene appresa attraverso una lunga sperimentazione, ma che può essere compresa più facilmente seguendo i consigli di questo capitolo.

Ingredienti

Gli ingredienti possono essere raccolti dalle piante, saccheggiati dai cadaveri dei mostri oppure acquistati dagli altri alchimisti e dai negozianti. Ciascuno ha effetti differenti e, soprattutto, molteplici. Più alta sarà la vostra abilità Alchimia, più effetti avrete a disposizione quando realizzerete delle pozioni (ogni effetto equivale al raggiungimento di un certo livello di abilità). Se non vedete un certo effetto a fianco dell'ingrediente, significa che, al momento, non è disponibile. Le pozioni si creano mischiando gli ingredienti con lo stesso effetto e la pozione risultante avrà proprio quell'effetto. Le pozioni, poi, possono anch'esse effetti multipli.

All'aumentare del vostro livello abilità, fate molta attenzione mentre preparate una pozione. Gli effetti risultanti potrebbero essere diversi da quelli pianificati, proprio per la disponibilità di nuovi di essi man mano che si sale con l'abilità.

Gli ingredienti vengono comunque visualizzati in modo che, quando ne prenderete uno, gli unici ad essere mostrati saranno quelli con lo stesso effetto del primo. Cliccate sul pulsante Visualizza tutti se volete preparare una pozione con due effetti separati senza aver bisogno di ingredienti con più di un effetto in comune. Per esempio, ci possono essere due ingredienti che hanno in comune l'effetto Ripristina Salute ed altri due diversi che dispongono del Ripristina Magicka. Con essi, si può preparare una pozione ad effetto doppio senza il bisogno di trovare ingredienti che abbiano entrambi gli effetti. Per vederli, però, è comunque necessario cliccare sul pulsante Visualizza tutti.

L'arte del preparare pozioni

Ci si può cibare di un ingrediente per disporre del primo effetto. E' comunque possibile guadagnarne di molto più potenti preparando pozioni e non mangiando.

Gli strumenti dell'alchimista

Prima di preparare una pozione o un veleno è necessario essere in possesso di un mortaio ed un pestello. La qualità di questi oggetti influenza la potenza base di pozioni e veleni. Gli altri strumenti hanno invece questi effetti: la storta amplifica gli effetti positivi di una pozione (non cambia nulla nei veleni), l'alambicco riduce gli effetti negativi di una pozione (non cambia nulla nei veleni) ed il calcinatore aumenta la potenza di tutti gli effetti della pozione. Certi strumenti, poi, saranno disponibili solo quando il vostro personaggio avrà acquisito un livello abilità piuttosto elevato; gli effetti sulle pozioni saranno gli stessi, ma molto più marcati.

Gli strumenti dell'alchimista sono ottimi per essere venduti, specialmente se si considera il rapporto peso/valore.

Gli strumenti di livello più elevato non vengono venduti nei negozi, ma vanno trovati nel corso dell'avventura. Ce ne sono parecchi nei luoghi abitati dagli evocatori.

Pozioni e veleni

Si ha una pozione quando il risultato della reazione chimica produce un singolo effetto positivo (non importa se ci sono effetti negativi). Quando il personaggio beve la pozione, riceve sia gli effetti benefici che quelli negativi. Le pozioni sono contenute in bottiglie di colore rosa. Usate un alambicco per ridurre gli effetti negativi di una pozione e ricordate che ne potete bere al massimo cinque per volta (questo numero sale a 10 all'aumentare del proprio livello Alchimia).

Si hanno i veleni quando il risultato della reazione chimica produce solo effetti negativi. Anche se non sembra, una pozione Danno fuoco è in realtà un veleno. I veleni sono contenuti in bottiglie di colore verde e si possono applicare sull'arma attiva selezionandoli nell'inventario. E' l'arco ad essere intriso con il veleno, non la freccia. La sostanza maligna entra in funzione con l'attacco successivo (arma da mischia) e con il lancio seguente (freccia, ma se il bersaglio viene mancato, è necessario avvelenarla nuovamente). L'effetto del

veleno dura fino a quel momento, per cui se disponete di più armi, potete avvelenarle tutte per poi sfruttarle durante il combattimento (il veleno si può applicare anche in questi frangenti).

Per esempio, potreste essere dotati di una serie di pugnali, tutti associati ad un tasto rapido in modo da poterli utilizzare velocemente. Avvelenateli tutti prima del combattimento, poi ad ogni colpo andato a segno, tiratene fuori uno degli altri. Le frecce stregate con una pozione, quando colpiscono il nemico, gli provocano un danno doppio, se unite ad un veleno.

Preparare pozioni e veleni

Spesso, si è tentati a diventare alchimisti per guadagnare vendendo le proprie pozioni. Questa arte, però, risulta molto più importante per aumentare la propria abilità e non per vendere le pozioni, ma per usarle. Ricordate, comunque, che buona parte delle pozioni vale di più degli ingredienti singoli messi insieme ed il peso di una di esse è quello medio dei suoi componenti. Se vi state portando dietro un sacco di ingredienti, potete far scendere l'Impaccio di qualche punto preparando pozioni.

Il modo migliore per aumentare la propria abilità Alchimia è quello di preparare moltissime pozioni. Durante le vostre esplorazioni, troverete spesso frutti ed altri vegetali. Anche se la pozione Ripristina Energia che verrà fuori non sarà quella per la quale vi potrete vantare con gli amici, prepararla a più riprese vi consentirà comunque di aumentare la vostra abilità.

Pozioni da preparare a livello Novizio

Inizialmente, le cose potrebbero essere complicate. Queste sono alcune delle pozioni da preparare a livello Novizio.

- Ripristina Magicka (semi di lino, entoloma azzurro)
- Ripristina Salute (boleto estivo, foglie di acetosella)
- Danno Salute (due qualunque: cappelle di steli fatui, satirione, belladonna, bastone di Spiddal)

Pozioni da preparare a livello Apprendista

Quando raggiungerete il livello Apprendista, potrete preparare pozioni e veleni di un certo valore, alcuni dei quali con effetti multipli. Questi sono i più utili:

- Piuma (semi di lino, venison)
- Cura malattia (radice di mandragola, coppa elfica)
- Dissipa (semi di bergamotto, ectoplasma)
- Ripristina Salute (foglie di acetosella, aloe vera)
- Occhionotturno (carota, foglie di buglossa selvatica)
- Individua vita (carne di ratto, pagnotta)
- Respirare in acqua (cipolla, semi bianchi [pianta: verga d'oro])
- Silenzio (polvere di vampiro, riso)
- Danno Velocità (clavulina cinerea, semi di peonia)
- Danno Salute + Danno Magicka (harrada, bastoni di Spiddal)
- Danno Salute + Danno Magicka + Silenzio (harrada, bastoni di Spiddal, polvere di vampiro, riso)

Pozioni da preparare a livello Qualificato

A livello Qualificato gli ingredienti avranno tre effetti. In questo modo, le possibili combinazioni saranno più numerose e sarà possibile disporre di effetti completamente nuovi.

- Camminare sull'acqua (uva, nettare di giglio, satirione)
- Fortifica Forza (arundinacea, cappella di coppa elfica)
- Camaleonte (ravanello, falasco rosso)
- Invisibilità (poliporo da esca, foglie di assenzio)
- Rifletti danno (pelle di furfante, clavulina cinerea)
- Danno fuoco (sali di fuoco, entoloma azzurro)
- Danno gelo (cardo mariano, polvere di vampiro)
- Paralisi (artigli di Clannfear, veleno di Daedra)
- Danno Salute + Danno Magicka – Silenzio (harrada, bastoni di Spiddal, riso)
- Danno Salute + Danno Magicka – Velocità (harrada, bastoni di Spiddal, semi di peonia, pera)
- Danno Salute + Danno Magicka + Danno fuoco (harrada, bastoni di Spiddal, entolona azzurro)
- Danno Salute + Danno Magicka + Danno fuoco + Silenzio (harrada, bastoni di Spiddal, entoloma azzurro, riso)

Pozioni da preparare a livello Esperto

A livello Esperto vi saranno rivelati tutti i possibili effetti. Creare pozioni/veleni ad effetto singolo sarà facile, ma ci sono comunque ancora nuove combinazioni da provare:

- Fortifica Velocità (+ *Danno* Salute) (pera, steli fatui)
- Rifletti incantesimo (polvere di bagliore, cappella di poliporo cinnabro)
- Danno fuoco + Danno colpo + Danno Salute (comune) (bastone di Spiddal, fiele Imp, ectoplasma, amanita

muscaria)

- Danno fuoco + Danno colpo + Danno Salute (fiele di Imp, ectoplasma, sali di fuoco, denti d' orco)
- Paralisi + Danno gelo (poliporo squamoso, semi di cardo mariano, semi di finocchio)
- Paralisi + Danno gelo + Silenzio (harrada, semi di cardo mariano, polvere di vampiro)
- Paralisi + Danno gelo + Danno Magicka + Silenzio (semi di finocchio, harrada, semi di cardo mariano, polvere di vampiro)
- Paralisi + Danno fuoco + Danno Magicka + Danno Salute (entoloma, fiele Imp, harrada, semi di finocchio)
- Paralisi + Danno Salute + Danno Magicka + Danno Intelligenza (semi di finocchio, harrada, cappelle di steli fatui)

INGREDIENTI ED EFFETTI

La seguente tabella degli ingredienti e dei loro effetti vi sarà molto d'aiuto quando dovrete preparare delle pozioni. Troverete anche informazioni sull'area in cui è possibile rintracciare un determinato ingrediente in grande abbondanza. Ricordate di dare un'occhiata all'interno di tutti i sacchi, le scatole ed i barili che incontrate nelle città e nei dungeon, perchè spesso contengono ingredienti utili. Se volete che qualcuno faccia il lavoro sporco per voi, potrete acquistare gli ingredienti nelle varie botteghe. Quella chiamata L'Ingrediente principale, situata nella città imperiale, vende addirittura oggetti rari presi all'interno dei regni di Oblivion.

INGREDIENTI

Ingrediente	Nome pianta/ creatura	Effetto 1	Effetto 2	Effetto 3	Effetto 4
Fiore di Alkanet	Alkanet	Ripristina Intelligenza	Resisti a veleno	Luce	Danno Energia
Foglie di aloe vera	Aloe Vera	Ripristina Energia	Ripristina Salute	Danno Magicka	Invisibilità
Mela		Ripristina Energia	Danno Fortuna	Fortifica Volontà	Danno Salute
Arundinacea	Pianta di arundinacea	Ripristina Agilità	Danno Fortuna	Fortifica Forza	Fardello
Manzo		Ripristina Energia	Scudo	Fortifica Agilità	Dissipa
Semi di bergamotto	Bergamotto	Resisti a malattia	Dissipa	Danno Magicka	Silenzio
Mirtillo	Pianta di mirtilli	Ripristina Energia	Resisti a colpo	Fortifica Resistenza	Ripristina Magicka
Falasco rosso	Falasco rosso	Camaleonte	Resisti a paralisi	Fardello	Fortifica Salute
Carne di cinghiale	—	Ripristina Salute	Danno Velocità	Fortifica Salute	Fardello
Cappella di mitrula paludosa	Mitrula paludosa	Ripristina Magicka	Scudo	Danno Personalità	Danno Resistenza
Farina d'osso	Scheletri	Danno Energia	Resisti al fuoco	Fortifica fortuna	Occhionotturno
Pagnotta	—	Ripristina Energia	Individua vita	Danno Agilità	Danno Forza
Cappella di boleto delle tombe	Boleto delle tombe	Ripristina Salute	Danno Intelligenza	Resisti a paralisi	Danno colpo
Carota	Pianta delle carote	Ripristina Energia	Occhionotturno	Fortifica Intelligenza	Danno Resistenza
Fetta di formaggio	—	Ripristina Energia	Resisti al fuoco	Scudo di fuoco	Danno Agilità
Forma di formaggio	—	Ripristina Energia	Resisti a paralisi	Danno Fortuna	Fortifica Volontà
Cappella rossa di poliporo cinabro	Poliporo cinnabro	Ripristina Personalità	Ripristina Resistenza	Ripristina Agilità	Scudo
Cappella gialla di poliporo cinabro	Poliporo cinnabro	Ripristina Resistenza	Fortifica Resistenza	Danno Personalità	Rifletti incantesimo
Artigli di Clannfear	Clannfear	Cura malatria	Resisti a malattia	Paralisi	Danno Salute
Cappella di agarico nebbioso	Agarico nebbioso	Ripristina Intelligenza	Fortifica Intelligenza	Danno Resistenza	Danno Magicka
Polpa di radice di aquilegia	Aquilegia	Ripristina Personalità	Resisti al gelo	Fortifica Magicka	Camaleonte
Granturco	Gambo di granturco	Ripristina Energia	Ripristina Intelligenza	Danno Agilità	Scudo di fulmine
Polpa di granchio	Granchi di fango	Ripristina Resistenza	Resisti a colpo	Danno Energia	Scudo di fuoco
Cuore di Daedra	Daedra	Ripristina Salute	Scudo di fulmine	Danno Magicka	Silenzio
Seta di Daedra	Ragno Daedra	Fardello	Occhionotturno	Camaleonte	Danno Resistenza
Veleno di Daedra	Ragno Daedra	Paralisi	Ripristina Energia	Danno Salute	Rifletti danno
Denti di Daedroth	Daedroth	Occhionotturno	Scudo di gelo	Fardello	Luce
Lingua di drago	Pianta di lingua di drago	Resisti al fuoco	Danno Salute	Ripristina Salute	Scudo di fuoco
Cera di Dreugh	Dreugh terrestre	Danno Energia	Resisti a veleno	Respirare nell'acqua	Danno Salute
Cappella di poliporo squamoso	Poliporo squamoso	Ripristina Fortuna	Resisti al gelo	Danno Velocità	Danno gelo
Ectoplasma	Fantasmi	Danno colpo	Dissipa	Fortifica Magicka	Danno Salute
Cappella di coppa elfica	Coppa elfica	Danno Volontà	Cura malatria	Fortifica Forza	Danno Intelligenza
Cappella di russula emetica	Russula emetica	Ripristina Agilità	Scudo	Danno Personalità	Danno Resistenza
Semi di finocchio	Finocchio	Ripristina Energia	Danno Intelligenza	Danno Magicka	Paralisi
Sali di fuoco	Atronach di fiamma	Danno fuoco	Resisti al gelo	Ripristina Magicka	Scudo di fuoco
Semi di lino	Lino	Ripristina Magicka	Piuma	Scudo	Danno Salute
Farina		Ripristina Energia	Danno Personalità	Fortifica Energia	Rifletti danno
Cappella di amanita muscaria	Amanita muscaria	Ripristina Agilità	Fardello	Ripristina Salute	Danno colpo
Nettare di digitale purpurea	Digitale purpurea	Resisti a veleno	Resisti a paralisi	Ripristina Fortuna	Resisti a malattia
Sali di gelo	Atronach di gelo	Danno gelo	Resisti al fuoco	Silenzio	Scudo di gelo
Aglio	Testa d'aglio	Resisti a malattia	Danno Agilità	Scudo di gelo	Fortifica Forza
Foglia di Ginkgo	—	Ripristina Velocità	Fortifica Magicka	Danno Fortuna	Danno colpo

ALCHIMIA

Gli ingredienti che prendete dalle creature morte sono spesso rari; non li troverete in molti altri posti. Recuperate assolutamente questi ingredienti, siccome vi saranno molto utili dopo lo "sblocco" dei loro effetti aggiuntivi. Se poi riuscirete a diventare il capo della Gilda dei Maghi, potrete mettere le mani su uno strumento in grado di replicare gli ingredienti! (Consultate il relativo capitolo per saperne di più.)

Ingrediente: Il nome dell'ingrediente.

Nome pianta/creatura: Il nome della pianta o della creatura da cui recuperate l'ingrediente.

Effetto: Gli effetti dell'ingrediente.

 # di piante: Il numero di piante del mondo in cui potrete trovare l'ingrediente.

Rintracciabile normalmente in...: In questa/e zona/e avrete maggiori possibilità di trovare un certo ingrediente.

Se ne trova una concentrazione in...: Anche se ci sono molti luoghi in cui un ingrediente è concentrato, vi conviene iniziare proprio dalla zona elencata qui.

Probabilità di raccolto: La probabilità (in percentuale) di riuscire a raccogliere effettivamente un certo ingrediente dalla pianta.

# di piante	Rintracciabile normalmente in...	Se ne trova una concentrazione in...	Possibilità di raccolto
1395	Tra Kvatch e Skingrad (a sud della strada)	Ad est di Miscarcand	80%
137	Costa d'oro	A sud della locanda di Gottshaw	80%
	Cibo	—	—
223	Costa d'oro	A sud della grotta di Hrota	80%
—	Cibo	—	—
4711	Grande foresta, valle del bacino di Nibenay	A sud est della grotta di Bloodmayne	80%
140	Tra Kvatch e Skingrad	A nord dell'accampamento mortale	80%
1075	Oblivion	—	50%
—	Cibo	—	—
444	Valle di Nibenay, Blackwood (a nord est di Leyawiin)	Ad ovest delle caverne di onice	50%
—	Dungeon	—	
—	Cibo	—	
2390	Grotte	—	33%
202	Cibo	Ad est della fattoria di Odiil	80%
—	Cibo	—	—
—	Cibo	—	—
—	—	—	—
179	Tra Kvatch e Skingrad	A sud est della caverna di Sandstone	50%
—	Oblivion	—	—
7294	Monti di Valus	A nord est di Hame	50%
1414	West Weald e Heartlands (ad est di Skingrad e a sud ovest della città imp.)	A nord ovest di Shardrock	80%
381	Tra Sutch e Kvatch	Fattoria di Whitmond	80%
—	Vicino all'acqua		—
—	Oblivion		—
—	Oblivion		—
	Oblivion	—	—
	—	—	—
222	A sud est di Bravil, West Weald	A sud di Bawn	80%
	—	—	—
48	Highland coloviane (tra Chorrol e Skingrad)	A sud ovest di Bawn	50%
	Dungeon	—	—
111	Costa d'oro vicino ad Anvil, West Weald	A sud dell'università arcana	50%
103	Valle del bacino di Nibenay	A sud ovest di Drakelowe	50%
134	Highland coloviane	Ad ovest di Viryastare	80%
—	Dungeon e Oblivion	—	—
2489	Anvil (all'interno ed attorno)	A nord ovest di forte Istirus	80%
—	Cibo (controllate i sacchi)	—	—
3305	Sparse	A nord di crepa nella roccia	50%
2105	Valle di Nibenay	Ad est di crepa nella roccia	80%
—	Dungeon	—	
50	Seminterrati e cantine	—	80%
—	—	—	

ALCHIMIA

INGREDIENTI

Ingrediente	Nome pianta/ creatura	Effetto 1	Effetto 2	Effetto 3	Effetto 4
Ginseng	Pianta di ginseng	Danno Fortuna	Cura veleno	Fardello	Fortifica Magicka
Polvere di bagliore	Fuochi fatui	Ripristina Velocità	Luce	Rifletti incantesimo	Danno Salute
Uva	Vite	Ripristina Energia	Camminare sull'acqua	Dissipa	Danno Salute
Cappella di clavulina	Clavulina	Ripristina Energia	Danno Velocità	Rifletti danno	Danno Salute
Cappella di clavulina cinerea	Clavulina cinerea	Ripristina Fortuna	Fortifica fortuna	Danno Energia	Ripristina Salute
Prosciutto	—	Ripristina Energia	Ripristina Salute	Danno Magicka	Danno Fortuna
Harrada	Radice di harrada	Danno Salute	Danno Magicka	Silenzio	Paralisi
Fiele di Imp	Imp	Fortifica Personalità	Cura paralisi	Danno Salute	Danno fuoco
Foglie di alchemilla	Alchemilla	Ripristina Salute	Danno Resistenza	Occhionotturno	Piuma
Foglie di acetosella	Acetosella	Ripristina Intelligenza	Resisti al fuoco	Danno Energia	Fortifica Salute
Ramello di lavanda	Lavanda	Ripristina personalità	Fortifica Volontà	Ripristina Salute	Danno Fortuna
Porro	Pianta di porro	Ripristina Energia	Fortifica Agilità	Danno Personalità	Danno Forza
Lattuga	Pianta di lattuga	Ripristina Energia	Ripristina Fortuna	Scudo di fuoco	Danno Personalità
Radice di mandragola	Mandragola	Cura malattia	Resisti a veleno	Danno Agilità	Fortifica Volontà
Semi di cardo mariano	Cardo mariano	Luce	Danno gelo	Cura paralisi	Paralisi
Corno di minotauro	Minotauri	Ripristina Volontà	Fardello	Fortifica Resistenza	Resisti a paralisi
Polpa di radice di aconito	Aconito	Ripristina Forza	Danno Intelligenza	Fortifica Resistenza	Fardello
Polpa di radice di convolvolo	Convolvolo	Fardello	Danno Volontà	Scudo di gelo	Danno Magicka
Carne morta	Zombi	Danno Energia	Danno Fortuna	Fortifica Salute	Silenzio
Ramella di cardiaca	Cardiaca	Resisti a veleno	Danno Energia	Silenzio	Invisibilità
Montone	—	Fortifica Salute	Danno Energia	Dissipa	Danno Magicka
Belladonna	Pianta di belladonna	Danno Salute	Fardello	Danno Fortuna	Fortifica Magicka
Dente di orco	Orchi	Danno Intelligenza	Resisti a paralisi	Danno colpo	Fortifica Forza
Cipolla	—	Ripristina Energia	Respirare nell'acqua	Individua vita	Danno Salute
Pera	—	Ripristina Energia	Danno Velocità	Fortifica Velocità	Danno Salute
Semi di peonia	Peonia	Ripristina Forza	Danno Salute	Danno Velocità	Ripristina Energia
Patata	Pianta di patate	Ripristina Energia	Scudo	Fardello	Scudo di gelo
Foglie di primula	Primula	Ripristina Volontà	Ripristina Personalità	Fortifica fortuna	Danno Forza
Zucca	Pianta di zucca	Ripristina Energia	Danno Agilità	Danno Personalità	Individua vita
Ravanello	Pianta di ravanello	Ripristina Energia	Danno Resistenza	Camaleonte	Fardello
Carne di ratto	Ratti	Danno Energia	Individua vita	Danno Magicka	Silenzio
Fiore di crisciola rossa	Crisciola rossa	Resisti al gelo	Cura veleno	Danno Salute	Invisibilità
Riso	—	Ripristina Energia	Silenzio	Scudo di fulmine	Danno Agilità
Semi del loto sacro	Loto sacro	Resisti al gelo	Danno Salute	Piuma	Dissipa
Bilancia	Pesce assassino	Danno Volontà	Respirare nell'acqua	Danno Salute	Camminare sull'acqua
Pelle di furfante	Furfanti	Danno Magicka	Resisti a colpo	Rifletti danno	Danno Salute
Fronda di Somnalius	Pianta di Somnalius	Ripristina Velocità	Danno Resistenza	Fortifica Salute	Piuma
Bastone di Spiddal	Bastone di Spiddal	Danno Salute	Danno Magicka	Danno fuoco	Ripristina Energia
Nettare di iperico	Iperico	Resisti a colpo	Danno Salute	Cura veleno	Camaleonte
Cappella di entoloma azzurro	Entoloma azzurro	Ripristina Magicka	Danno fuoco	Resisti al gelo	Fardello
Cappella di satirione	Satirione	Danno Salute	Ripristina Magicka	Camminare sull'acqua	Invisibilità
Fragola	Pianta di fragole	Ripristina Energia	Cura veleno	Danno Salute	Rifletti danno
Cappella di boleto estivo	Boleto estivo	Ripristina Personalità	Scudo di fuoco	Danno Agilità	Occhionotturno
Torta dolce	—	Ripristina Energia	Piuma	Ripristina Salute	Fardello
Panino dolce		Ripristina Energia	Resisti a malattia	Danno Personalità	Fortifica Salute
Radice a tritone		Ripristina Fortuna	Danno Resistenza	Resisti a veleno	Scudo di fulmine
Nettare di giglio cinese	Giglio cinese; Giglio della valle	Ripristina Resistenza	Danno Forza	Camminare sull'acqua	Danno Volontà
Cappella di poliporo da esca	Poliporo da esca	Ripristina Volontà	Resisti a malattia	Invisibilità	Danno Magicka
Tabacco	Pianta di tabacco	Ripristina Energia	Resisti a paralisi	Danno Magicka	Dissipa
Pomodoro	Pianta di pomodoro	Ripristina Energia	Individua vita	Fardello	Scudo
Grasso di Troll	Troll	Danno Agilità	Fortifica Personalità	Danno Volontà	Danno Salute
Polvere di vampiro	Vampiri	Silenzio	Resisti a malattia	Danno gelo	Invisibilità
Carne di cervo	Cervo	Ripristina Salute	Piuma	Danno Salute	Camaleonte
Foglie di buglossa selvatica	Buglossa selvatica	Resisti a paralisi	Occhionotturno	Fardello	Cura paralisi
Sali vuoti	Atronach di tempesta	Ripristina Magicka	Danno Salute	Fortifica Magicka	Dissipa
Nettare di giacinto acquatico	Giacinto acquatico	Danno Fortuna	Danno Energia	Ripristina Magicka	Fortifica Magicka
Anguria	Pianta d'anguria	Ripristina Energia	Luce	Fardello	Danno Salute
Chicco di grano	Gambo di grano	Ripristina Energia	Danno Magicka	Fortifica Salute	Danno Personalità
Baccello di semi bianchi	Verga d'oro	Ripristina Forza	Respirare nell'acqua	Silenzio	Luce
Cappelle di steli fatui	Steli fatui	Danno Salute	Danno Volontà	Danno Intelligenza	Fortifica Velocità
Foglie di assenzio	Assenzio	Fortifica Energia	Invisibilità	Danno Salute	Danno Magicka

# di piante	Rintracciabile normalmente in...	Se ne trova una concentrazione in...	Possibilità di raccolto
255	Highland coloviane (ad est di Sutch e a nord ovest di Kvatch)	Ad ovest della miniera infestata	80%
—	—		—
208	Cibo	A sud della scuderia di Passogiato	80%
4311	Blackwood	A sud est delle caverne d'onice	50%
24	Vicino a Leyawiin	A sud delle caverne d'onice	50%
—	Cibo	—	
352	Oblivion	—	50%
—	Dungeon e Oblivion	—	
134	Costa d'oro, highland coloviane	Trumbe	80%
1229	West Weald	Ad est di forte Black Boot	80%
2056	Heartland, West Weald	Accampamento Acque Dolci	80%
54	Sparse	Ad ovest della caverna di Sandstone	80%
77	Fattorie sparse	Fattoria di Whitmond; fattoria di Odiil	80%
894	Highland coloviane	Forte Ontus	80%
1212	Monti di Jerall e Valus	Ad ovest di Shardrock	80%
—	Dungeon	—	—
4692	Valle e bacino di Nibenay	A sud ovest di Wenyandawik	80%
444	Ad ovest della città imperiale	Ad est di forte Nikel	80%
—	Dungeon	—	—
4158	A nord ovest della città imperiale, ad ovest di Skingrad	Roccia Artiglio di Drago	80%
—	Cibo	—	—
1600	West Weald	A sud ovest di Miscarcand	80%
—	Dungeon	—	—
	Cibo	—	—
	Cibo	—	—
545	West Weald	Ad est della miniera maledetta	80%
130	Fattorie sparse	Fattoria di Whitmond	80%
310	A sud est di Kvatch	Ad ovest della grotta dell'inghiottitoio	80%
26	Cibo	Ad ovest della caverna di Sandstone	80%
86	Cibo	Ad est della fattoria di Odiil	80%
—	Dungeon e foreste		—
279	Blackwood (a nord)	Morahame	80%
—	Cibo (controllate i sacchi)	—	
598	Pozze nella città imperiale, laghi nelle zone forestali	—	80%
—	Acqua	—	
—	Dungeon e Oblivion	—	—
562	A sud di Chorrol e ad est delle highland coloviane	A nord di Elenglynn	80%
292	Pianure di Oblivion	—	50%
619	Ad est e a sud di Chorrol	Ad ovest di Brindle	80%
2540	Grande foresta	A nord di forte Coldcorn	50%
224	Blackwood (paludi)	Ad est della grotta di Fleichouse	50%
102	Tra Kvatch e Skingrad	Drakelowe	80%
1610	Bacino di Nibenay (sud est)	Ad est del santuario di Peryite	50%
—	Cibo	—	—
—	Cibo	—	—
—	Spriggan	—	—
729	Grande foresta	Blankenmarch	80%
1134	Sparse (date un'occhiata sui tronchi degli alberi)	Hame	50%
43	Qualche raccolto sparso in giro	Miniera desolata; fattoria di Whitmond	80%
155	Qualche raccolto sparso in giro	A nord di Skingrad; cancello est	80%
	Dungeon e foreste	—	—
	Dungeon	—	—
	Foreste	—	—
1781	Grande foresta	Weatherleah	80%
—	Dungeon		—
314	Tra West Weald e le Heartland, costa d'oro	Ad ovest di forte Rocbeck	80%
10	Cibo	A sud di Aleswell; ad est della fattoria di Odiil	80%
16	Rari raccolti sparsi in giro	Locanda di Brina Cross	80%
136	Costa d'oro	Forte Wariel	80%
2738	Grotte	—	33%
243	Monti di Jerall e Valus	Fossa di Fungombrello	80%

ALCHIMIA

INCANTESIMI E STREGONERIE

INTRODUZIONE

La legge imperiale prevede che la Gilda dei Maghi insegni le magie comuni ad ogni studente che lo desidera, ma non regola affatto tutto ciò che riguarda la realizzazione di oggetti magici o l'accesso ai componenti necessari per la creazione di nuovi incantesimi. Per disporre dei servizi relativi alla formazione di incantesimi e magie, un cittadino deve essere un membro con buone referenze e la possibilità di accedere all'università arcana. (Consultate il capitolo "Quest delle fazioni: la Gilda dei Maghi" per saperne di più su come accedere all'università). Capita spesso che ci si unisca alla Gilda dei Maghi per il solo scopo di accedere all'università. Fortunatamente, quando si tratta di passare alla pratica, la gilda rivolge le sue attenzioni sui suoi membri con le referenze migliori.

EFFETTI DEGLI INCANTESIMI

Il nocciolo della questione, quando si parla di creare incantesimi, sta nel cercare di applicare i loro effetti in modi nuovi e creativi. In molti casi, questi effetti si possono combinare per realizzare incantesimi ed armi sempre più potenti.

La Gilda dei Maghi vi insegnerà tutti gli incantesimi base, quelli che rappresentano come viene usata la magia ai vari livelli di potenza. Prima di poter creare i propri o di stregare un oggetto, bisogna riuscire ad accedere all'effetto base e questo si fa imparando i relativi incantesimi. Per esempio, l'incantesimo Fiammata, che apprenderete alla creazione del personaggio, vi dà accesso all'effetto Danno da fuoco.

Se la vostra intenzione è quella di comprare un incantesimo solo per avere accesso al suo effetto, assicuratevi di acquistare quello di livello più basso. Risparmierete soldi, siccome gli incantesimi tendono a salire di prezzo all'aumentare della loro potenza.

Componenti per gli incantesimi

Ricordate che alcuni effetti dispongono di opzioni diverse. Basta comunque imparare solo una versione dell'incantesimo per accedere al relativo effetto. Per esempio, imparare Fortifica Velocità vi consentirà di sfruttare l'effetto Fortifica attributo e di applicare, se volete, anche un altro effetto, Fortifica Forza. La cosa capita con numerosi effetti.

La tabella "Effetti degli incantesimi" elenca tutti gli effetti che possono essere usati nei relativi menu (come l'Altare della stregoneria). La lista mostra il nome dell'effetto, i menu in cui è disponibile, l'utilizzo migliore che se ne può fare quando si deve stregare qualcosa ed una breve descrizione.

EFFETTI DEGLI INCANTESIMI

Nome effetto	Incantesimi	Stregonerie	Utilizzare su...	Descrizione effetto
Assorbi attributo	X	X	Arma	Trasferisce l'attributo dal bersaglio al lanciatore
Assorbi Energia	X	X	Arma	Trasferisce l'energia dal bersaglio al lanciatore
Assorbi Salute	X	X	Arma	Trasferisce la salute dal bersaglio al lanciatore
Assorbi Magicka	X	X	Arma	Trasferisce il Magicka dal bersaglio al lanciatore
Assorbi abilità	X	X	Arma	Trasferisce l'abilità dal bersaglio al lanciatore
Strega ascia	X	—	—	Evoca l'ascia Daedric
Strega stivali	X	—	—	Evoca gli stivali Daedric
Strega arco	X	—	—	Evoca l'arco Daedric
Strega corazza	X	—	—	Evoca la corazza Daedric
Strega pugnale	X	—	—	Evoca il pugnale Daedric
Strega guanti	X	—	—	Evoca i guanti Daedric
Strega gamballi	X	—	—	Evoca il gambale Daedric
Strega elmo	X	—	—	Evoca l'elmo Daedric
Strega mazza	X	—	—	Evoca la mazza Daedric
Strega scudo	X	—	—	Evoca lo scudo Daedric
Strega spada	X	—	—	Evoca la spada Daedric
Fardello	X	X	Arma	Fa salire la pesantezza del bersaglio
Calma	X	—	—	Riduce l'aggressività del bersaglio
Camaleonte	X	X	Indumento	Nasconde il bersaglio
Malia	X	—	—	Fa salire l'Ordine del bersaglio
Comanda creatura	X	X	Arma	Costringe il bersaglio a combattere

EFFETTI DEGLI INCANTESIMI (CONT.)

Nome effetto	Incantesimi	Stregonerie	Utilizzare su...	Descrizione effetto
Comanda umanoide	X	X	Arma	Costringe il bersaglio a combattere
Cura malattia	X	—		Elimina gli effetti di una malattia
Cura paralisi	X	—	—	Elimina gli effetti di una paralisi
Cura veleno	X	—	—	Elimina gli effetti di un avvelenamento
Danno attributo	X	X	Arma	Provoca danni agli attributi
Danno Energia	X	X	Arma	Provoca danni all'energia
Danno Salute	X	X	Arma	Provoca danni alla salute
Danno Magicka	X	X	Arma	Provoca danni al Magicka
Demoralizza creatura	X	X	Arma	Diminuisce la fiducia del bersaglio
Individua vita	X	X	Indumento	Individua le creature
Disintegra armatura	X	X	Arma	Danneggia l'armatura usata dal bersaglio
Disintegra arma	X	X	Arma	Danneggia l'arma indossata dal bersaglio
Dissipa	X	X	Arma	Dissipa gli effetti della magia
Sottrai attributo	X	X	Arma	Provoca danni temporanei agli attributi
Sottrai Energia	X	X	Arma	Provoca danni temporanei all'energia
Sottrai Salute	X	X	Arma	Provoca danni temporanei alla saluta
Sottrai Magicka	X	X	Arma	Provoca danni temporanei al Magicka
Sottrai abilità	X	X	Arma	Provoca danni temporanei alle abilità
Piuma	X	X	Indumento	Aumenta la capacità di carico
Danno fuoco	X	X	Arma	Provoca danni da fuoco al bersaglio
Scudo di fuoco	X	X	Indumento	Rende l'armatura più resistente al fuoco
Fortifica attributo	X	X	Indumento	Aumenta l'attributo selezionato
Fortifica Energia	X	X	Indumento	Aumenta il livello energetico massimo
Fortifica Salute	X	X	Indumento	Aumenta il livello di salute massimo
Fortifica Magicka	X	X	Indumento	Aumenta il livello di Magicka massimo
Fortifica abilità	X	X	Indumento	Aumenta l'abilità selezionata
Agita creatura	X	X	Arma	Aumenta l'aggressività del bersaglio
Danno gelo	X	X	Arma	Provoca danni da gelo al bersaglio
Scudo di gelo	X	X	Indumento	Rende l'armatura più resistente al gelo
Invisibilità	X	—	—	Rende il lanciatore invisibile
Luce	X	X	Indumento	Crea una sfera di luce
Occhionotturno	X	X	Indumento	Consente al lanciatore di vedere al buio
Apri	X	X	Arma	Apre le porte ed i container chiusi
Paralisi	X	—	—	Impedisce al bersaglio di muoversi
Raduna creature	X	X	Arma	Aumenta la fiducia del bersaglio
Rifletti incantesimo	X	—	—	Permette di rimandare al mittente le magie nemiche
Resisti a malattia	X	X	Indumento	Aumenta la resistenza alla malattia
Resisti a fuoco	X	X	Indumento	Aumenta la resistenza ai danni da fuoco
Resisti a gelo	X	X	Indumento	Aumenta la resistenza ai danni da gelo
Resisti a magia	X	—	—	Aumenta la resistenza alla magia
Resisti a paralisi	X	X	Indumento	Aumenta la resistenza alla paralisi
Resisti a veleno	X	X	Indumento	Aumenta la resistenza al veleno
Resisti a colpi	X	X	Indumento	Aumenta la resistenza ai danni da colpo
Ripristina attributo	X	—		Cura i danni agli attributi
Ripristina Energia	X	—	—	Cura i danni all'energia
Ripristina Salute	X	—	—	Cura i danni alla salute
Ripristina Magicka	X	—	—	Cura i danni al Magicka
Scudo	X	X	Indumento	Aumenta il livello dell'armatura
Danno colpo	X	X	Arma	Provoca danni da colpo al bersaglio
Scudo colpo	X	X	Indumento	Rende più resistente l'armatura ai colpi
Silenzio	X	X	Arma	Impedisce di lanciare incantesimi
Trappola per l'anima	X	X	Arma	Trasferisce l'anima del bersaglio in una gemma vuota
Assorbimento incantesimo	X		—	Annulla gli effetti dell'incantesimo e cura il Magicka
Telecinesi	X	—	—	Manipola gli oggetti lontani
Allontana non-morto	X	X	Arma	Fa volare via i non-morti
Respirare in acqua	X	X	Indumento	Consente di respirare sott'acqua
Camminare su acqua	X	X	Indumento	Consente di camminare sulle acque
Vulnerabilità a malattia	X	X	Arma	Aumenta la vulnerabilità del bersaglio alle malattie
Vulnerabilità a fuoco	X	X	Arma	Aumenta la vulnerabilità del bersaglio ai danni fuoco
Vulnerabilità a gelo	X	X	Arma	Aumenta la vulnerabilità del bersaglio ai danni gelo
Vulnerabilità a magia	X	X	Arma	Aumenta la vulnerabilità del bersaglio alla magia
Vulnerabilità a armi normali	X	X	Arma	Aumenta la vulnerabilità del bersaglio alle armi
Vulnerabilità a veleno	X	X	Arma	Aumenta la vulnerabilità del bersaglio ai veleni
Vulnerabilità a colpi	X	X	Arma	Aumenta la vulnerabilità del bersaglio ai danni colpo

CREAZIONE INCANTESIMI

La vera forza di chi crea gli incantesimi sta nell'abilità di combinare due o più effetti base per realizzare una magia che si addice perfettamente al vostro stile di gioco. Pensate a come giocate, poi traete le vostre considerazioni e cercate di combinare al meglio gli effetti. Vi capita di lanciare molti elementali? Create un incantesimo che combina la vulnerabilità con il danno da fuoco. In combattimento potrete così disporre di una magia a doppio effetto, che non vi farà perdere tempo al momento del lancio. Cercate di fortificare sempre Salute, Forza e Resistenza prima di un combattimento. Combinate i tre effetti e tenetevi pronti a lanciare l'incantesimo alla bisogna. In questo modo, sarete preparati anche quando un gruppo di banditi vi attaccherà a sorpresa.

Menu degli incantesimi

Creando un incantesimo, noterete che molti effetti dispongono di tre opzioni che possono essere combinate: magnitudo, durata ed area. Alcuni li hanno tutti e tre, altri ne hanno solo uno. Il magnitudo aumenta la potenza dell'incantesimo; la durata, ovviamente, il tempo; mentre l'area fa aumentare il raggio della zona in cui l'incantesimo ha influenza. Aumentare questi effetti fa salire sia la potenza che il costo dell'incantesimo. Se sarete in grado di bilanciarli a dovere, potrete creare incantesimi potenti a basso costo.

Altare degli incantesimi

In aggiunta a queste tre, molti effetti dispongono di altre opzioni relative alla distanza: tocco, bersaglio e self. La prima applica l'effetto ad un'altra creatura o personaggio a distanza ravvicinata. La seconda lancia l'incantesimo su una creatura o un personaggio ad una certa distanza. La terza invece applica gli effetti dell'incantesimo su di voi che l'avete lanciato. Fate attenzione quando create magie di questo genere, visto che quelli appartenenti alla seconda opzione fanno salire i costi del 50 percento. Il costo totale dell'incantesimo è molto importante. Vedrete quanto Magicka serve per creare la magia, ma sarete comunque limitati dal vostro livello. Anche se disponete del Magicka grezzo per crearlo, non è detto che possiate farlo. Il livello di abilità necessario per creare un incantesimo è visualizzato in fondo al relativo menu. Questa tabella mostra le soglie massime di costo degli incantesimi ad ogni livello:

SOGLIE DI COSTO INCANTESIMI

Livello	Costo base
Novizio	0–25
Apprendista	26–62
Qualificato	63–149
Esperto	150–399
Maestro	400+

STREGARE

L'infusione di Magicka all'interno di oggetti è una pratica diffusa a Tamriel ormai da parecchio tempo. Unendo un oggetto materiale con l'essenza di una creatura catturata all'interno di una gemma dell'anima, si possono creare potenti strumenti magici che vi permetteranno di restare vivi nelle vostre avventure. Come per la creazione degli incantesimi, anche per stregare dovrete accedere all'università arcana, l'unico posto a Cyrodiil in cui si trovano gli arnesi che consentono di infondere Magicka negli oggetti.

Menu delle stregonerie

Quando riuscirete ad accedere all'università, dovrete fornire gli oggetti da stregare, le gemme dell'anima e l'oro necessario per fare la magia. Possono essere stregate tutte le vesti e le armi che trovate nel mondo di Cyrodiil. Scegliete saggiamente l'oggetto da stregare per massimizzare gli effetti dell'operazione.

Gemme dell'anima

Le gemme dell'anima sono vitali quando si vuole effettuare questa operazione. Senza di esse, il Magicka non può essere infuso all'interno dell'oggetto. Ci sono cinque tipi di gemme, dalla potenza sempre più elevata: piccola, inferiore, comune, grande e superiore. Il tipo di gemma indica la quantità di Magicka che può essere trasferita nell'oggetto da stregare. La gestione delle gemme è molto importante, siccome queste pietre si comportano in modo diverso su armi ed indumenti.

Armi

La creazione di armi magiche è molto simile a quella degli incantesimi. Si presentano infatti le stesse opzioni: magnitudo, durata ed area. Come prima, è importante creare un'arma che si addica pefettamente al vostro stile di gioco. Fate quindi esperimenti con le varie combinazioni di effetti e potenza finchè non trovate qualcosa che soddisfa i vostri bisogni.

Altare della stregoneria

La cosa più importante di cui si deve tener conto quando si crea un nuovo oggetto magico è il numero di utilizzi possibili dell'oggetto in questione prima di doverlo ricaricare con una gemma dell'anima. Più l'incantesimo risulta potente, meno volte lo potrete utilizzare. La gemma che usate per creare l'arma determina il massimo potere magico di ogni oggetto. Più potente risulta la gemma, maggiore sarà la potenza dell'incantesimo sull'oggetto.

Gemme dell'anima: punti incanto

Gemma dell'anima	Carica
Piccola	150
Inferiore	300
Comune	800
Grande	1200
Superiore	1600

Indumenti

Diversamente dalle armi, gli indumenti stregati non tengono conto dei punti incanto e, soprattutto, non devono essere ricaricati. I loro effetti sono applicati continuamente, almeno finchè l'oggetto risulta indossato. Questo permette di specializzarsi in determinati incantesimi e concentrare tutti gli slot disponibili su quelli che, per esempio, rendono immune al fuoco, fanno salire il livello dell'armatura oppure consentono di individuare tutte le creature in zona. E' comunque meglio variare anche in questi casi, visto che dalla presenza di più effetti in contemporanea trarrete sicuramente più benefici.

A causa di questo, gli indumenti vengono stregati in modo diverso dalle armi. La gemma determina il magnitudo dell'incanto e non può essere cambiata. Un oggetto dispone di un solo effetto. Gli effetti più utili relativi agli indumenti sono elencati nella tabella qua sotto, assieme al magnitudo creato da ogni gemma ed al costo per realizzare l'oggetto.

Indumenti stregati

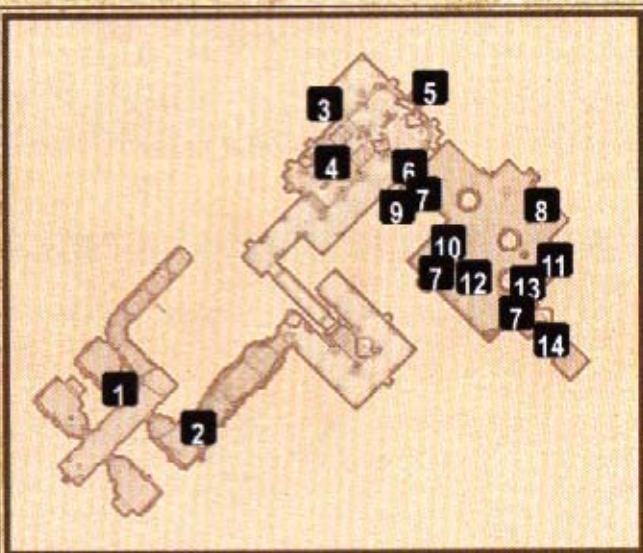
	Magnitudo dell'incanto					Costo di incanto				
	Piccola	Inferiore	Comune	Grande	Superiore	Piccola	Inferiore	Comune	Grande	Superiore
Camaleonte	8	11	14	17	20	520	715	910	1105	1300
Individua vita	8	11	14	17	20	120	165	210	255	300
Piuma	14	23	32	41	50	350	575	800	1025	1250
Scudo di fuoco	6	6	7	8	9	900	900	1050	1200	1350
Fortifica attributo	6	7	8	9	10	600	700	800	900	1000
Fortifica Energia	9	13	17	21	25	225	325	475	575	625
Fortifica Salute	6	7	8	9	11	900	1050	1200	1350	1650
Fortifica Magicka	6	7	8	9	10	600	700	800	900	1000
Fortifica abilità	6	7	8	9	10	600	700	800	900	1000
Scudo gelato	6	6	7	8	9	900	900	1050	1200	1350
Luce	12	19	26	33	40	150	238	325	413	500
Occhionotturno	5	5	5	5	5	100	100	100	100	100
Rifletti danno	6	6	7	8	8	2400	2400	2800	3200	3200
Rifletti incantesimo	6	6	7	8	8	2400	2400	2800	3200	3200
Resisti a malattia	10	15	20	25	30	150	225	300	375	450
Resisti a fuoco	10	15	20	25	30	500	750	1000	1250	1500
Resisti a gelo	10	15	20	25	30	500	750	1000	1250	1500
Resisti a paralisi	10	15	20	25	30	300	450	600	750	900
Resisti a veleno	14	23	32	41	50	210	345	480	615	750
Resisti a scolpo	10	15	20	25	30	500	750	1000	1250	1500
Scudo	6	7	8	9	10	600	700	800	900	1000
Scudo del fulmine	7	10	12	15	17	700	1000	1200	1500	1700
Assorbi incantesimo	5	6	6	7	7	2000	2000	2400	2800	2800
Respirare in acqua	5	5	5	5	5	2000	2000	2000	2000	2000
Camminare su acqua	5	5	5	5	5	2000	2000	2000	2000	2000

Fuga dalla prigione

Una fuga dalla prigione? A dire il vero, è più una grazia accordata all'ultimo istante. Peccato che non siate gli unici a trovarsi in una situazione pericolosa.

Generazione del personaggio (1)

Cominciate raccontando al gioco qualche informazione su chi siete nel mondo di *Oblivion*. Il personaggio di default è un giovane uomo appartenente alla nazione imperiale. Se volete gettarvi subito nel gioco, scegliete un nome e premete "Ok" non appena il suo volto compare sullo schermo. Questo personaggio vale quanto tutti gli altri disponibili per il dungeon iniziale. Non sarete comunque costretti a tenerlo per tutto il gioco. Sarà possibile variare la scelta, e farne anche molte altre, prima di avventurarsi nel mondo di *Oblivion*. Decidete il nome da dare al personaggio, il sesso, l'aspetto e, cosa più importante, la sua razza. Per saperne di più sulla creazione del personaggio, consultate il capitolo "Generazione del personaggio".

La prigione imperiale

1. **Valen Dreth:** l'elfo oscuro, vostro vicino di prigione, vi prende in giro senza pietà. In una delle quest della Confraternita Oscura, vi prenderete una bella rivincita.
2. Porta segreta: viene aperta dal capitano Renault poco dopo l'inizio del gioco.
3. Quattro assassini della Mitica Alba si trovano in questa zona.
4. L'imperatore sopravvive all'assalto, ma non Renault. Prendete la sua spada e la torcia, poi andate alla ricerca di pozioni sui corpi degli assassini.
5. **Il sotterraneo imperiale:** il party reale passa da questa porta, ma senza di voi. Vedi #11.
6. Parte di muro crollata e via d'uscita. Nella quest della Confraternita Oscura "Prossimo all'esecuzione," il buco sarà stato chiuso e non potrà essere attraversato.
7. Ratti! Il ratto a nord è sopra un baule, nel quale si trovano una mazza, quattro torce e due grimaldelli.
8. Lo scheletro di un ladro, con un pugnale, una corazza in pelle, stivali, 28 frecce, sei grimaldelli, e una torcia. Vicino troverete uno scudo, un arco ed un baule chiuso, che contiene uno zaffiro e 10 pezzi d'oro, oltre ad un sacco. C'è un 15 percento di possibilità che contenga dell'oro, un grimaldello, ingredienti comuni ed un sacco contenente pelli di animale ed oggetti in argento, tra cui gioielli e frecce.
9. Nel baule ci sono un'ascia arrugginita e sei pezzi d'oro.
10. Nella cassa ci sono una mazza, quattro torce e due grimaldelli.
11. Dentro a questo barile ci sono una mazza, un pugnale d'acciaio, 12 frecce e due grimaldelli.
12. Pozzo in rovina. Mostrate a quel secchio chi comanda!
13. Sciamano goblin morto, con una mazza, svariati incantesimi, una pozione Ripristina Magicka, tre grimaldelli ed una chiave che apre la porta al #14.
14. **Fondamenta imperiali:** la serratura può essere scassinata o aperta con la chiave trovata sul goblin morto (#13).

Dopo aver cliccato su "Ok," vi ritroverete in una cella con i muri di pietra. Date un'occhiata in giro, poi avvicinatevi alla porta per apprezzare il fine umorismo di Valen Dreth, che si trova nella cella dall'altra parte.

La prigione imperiale

Se vi va, create più personaggi per apprezzare la sterminata ironia di Dreth. (Egli dispone di prese in giro e battute diverse per ciascuna delle 10 razze e per entrambi i sessi.) L'uomo smetterà di parlare alla comparsa di alcune persone sulle scale. Dreth vi dirà che sono lì per voi.

Ma non è così. I tizi hanno semplicemente bisogno della vostra cella.

UN VECCHIO IMPERATORE DI FRETTA

I tizi in questione sono l'imperatore Uriel Septim VII e tre membri degli Spadaccini: Glenroy, il capitano Renault, e Baurus. Ascoltate attentamente quello che si dicono mentre si avvicinano alla vostra cella, visto che si tratta della premessa alla storia della prima parte del gioco.

Uriel Septim VII, Imperatore di Tamriel

Sembra che i figli dell'imperatore siano stati attaccati da alcuni assassini, ed uccisi, secondo l'uomo, e l'intento degli Spadaccini è quello di far fuggire Septim da un'uscita di emergenza, per evitare che faccia la stessa fine dei figli. (Vedrete solo due Spadaccini inizialmente. Il terzo, Baurus, sta chiudendo la porta della prigione.) Potete parlare a Glenroy ed all'imperatore attraverso la porta. L'umore dell'uomo sarà quello di una persona che ha appena appreso della morte dei figli, ma dalle sue parole trasparirà una certa urgenza. Glenroy sarà invece più brusco. Egli non vi vuole tra i piedi. Per lui, in questo momento, non sarete altro che un inconveniente. La cella avrebbe dovuto essere vuota.

Glenroy lo Spadaccino

Per andare avanti col gioco, dovrete soddisfare la sua richiesta. Per cui, mettetevi sotto il finestrone sul muro ad est (che vi permetterà di avere una visuale migliore) oppure sedetevi sullo sgabello vicino al tavolo. Qualunque scelta facciate, per qualche tempo non potrete comunque muovervi; la porta della cella si aprirà, consentendo al gruppo reale di entrare. Il capitano Renault si avvierà verso l'angolo nord est. Baurus sorveglierà la porta, mentre Glenroy vi fisserà con gli occhi di un cane affamato. Renault farà pressione su una grossa pietra, facendo scendere sotto terra quello che era il vostro letto. Il muro a nord si aprirà, mostrando l'ingresso di un passaggio segreto buio ed in discesa.

Siete liberi, almeno di esplorare questo ampio dungeon iniziale. Troverete armature ed armi nella prigione imperiale, nelle fondamenta imperiali, nelle caverne naturali, nel sotterraneo imperiale e nel sancta sanctorum. Usate le armi per uccidere i topi, uno zombi ed anche un po' di goblin. Imparerete come lanciare un incantesimo e scassinare una serratura. Dovrete anche riuscire a non farvi vedere da un goblin e a passare indenni da una trappola.

Sarete anche testimoni di un evento molto importante per la storia dell'impero di Tamriel. Ci sono un altro paio di cose, oltre a quelle mostrate nel tutorial che vi guida nel gioco, che dovreste sapere prima di continuare. Non siete obbligati a rimanere assieme agli Spadaccini, ma allo stesso tempo non è necessario che stiate a lungo nella vostra cella. La porta, in seguito all'entrata del party, si è nuovamente chiusa. Se riuscite a stare al loro passo, potrete parlare con l'imperatore, che si farà scappare qualche commento molto particolare in certi punti del percorso. Quando il party raggiungerà la zona a metà tra due scalinate, nella seconda stanza grande, quattro assassini incappucciati scenderanno da un'area rialzata ad ovest.

Siete senza armatura e, praticamente, senza armi, per cui cercate di stare lontani dal pericolo, magari arretrando all'interno del passaggio segreto. Gli Spadaccini sono in grado di cavarsela da soli con gli assassini. Cercate di non attirare l'attenzione di questi ultimi, se non volete rischiare di essere brutalmente uccisi. Non è possibile, poi, influenzare materialmente gli eventi chiave all'interno di questo dungeon. A fianco dell'imperatore, non siete altro che un mero spettatore. Al termine del combattimento, scoprirete da un dialogo tra gli Spadaccini e Septim che il capitano Renault è stato ucciso. E' stata lei a decidere di far attra-

versare il passaggio segreto dal party e sembra che sia stata lei a subire i maggiori danni dall'attacco degli assassini. Potete recuperare due degli oggetti che erano in suo possesso: una torcia ed una spada. Se date un'occhiata in giro, troverete anche una katana Akaviri che le è caduta mentre veniva uccisa. La torcia vi sarà molto utile in questo posto buio e profondo. Potrete tenerla in una mano, brandendo la spada nell'altra.

Il capitano Renault, ucciso mentre difendeva l'imperatore

Recuperare e raccogliere oggetti è un'azione fondamentale per sopravvivere nel mondo di *Oblivion*. Potrete acquistare quello che vi serve nei negozi, ma anche il bottino recuperato durante l'avventura è importante. Gli assassini dispongono di un manto e di un cappuccio dell'alba. Le armi scompaiono quando sono quelle dei personaggi e spesso si possono anche trovare pozioni ed altri oggetti utili. Lasciate perdere i mantelli ed i cappucci, siccome a breve potrete mettere le mani su oggetti di valore più elevato. Le pozioni, però, prendetele.

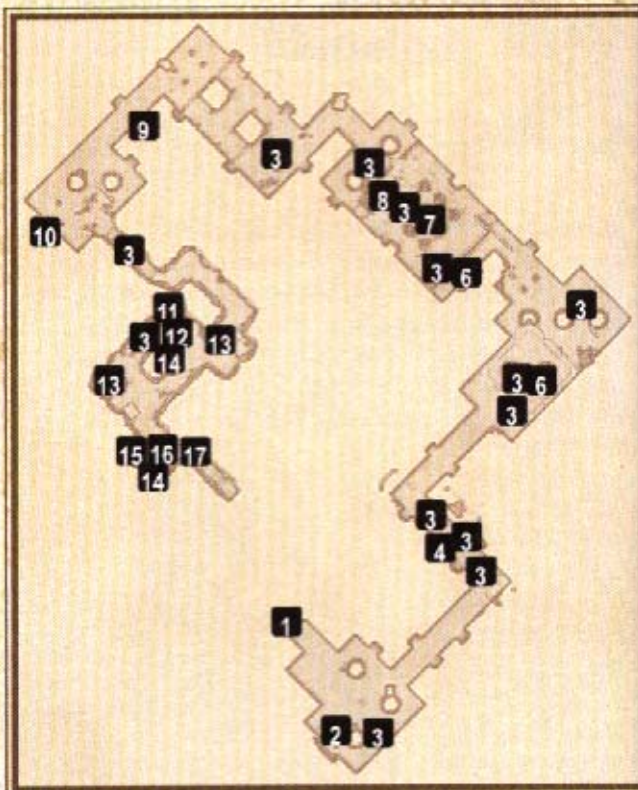
A questo punto, sarete molto lontani dal limite di oggetti che potete portarvi dietro, per cui prendete tutto quello che può avere un qualche valore e che, eventualmente, possa anche fungere da arma, armatura o oggetto magico. Molti oggetti hanno un valore corrispondente in oro, il che significa che li potrete vendere non appena sarete fuori di qui e comprare qualcosa di più utile (l'oro non ha peso).

Solo quando raggiungerete il limite dovrete fare una scelta, decidendo cosa lasciare giù e cosa tenere. Cercate un luogo comodo per nascondere gli oggetti che non sono indispensabili per la missione ma che non vi va di lasciare alle vostre spalle. Nel capitolo "Quest libere" esploreremo svariati luoghi di questo tipo e spiegheremo anche cosa bisogna fare per acquistare una casa.

Per quanto riguarda i Mitica Alba, il gioco non vi dirà molto al momento. Consideratelo quindi semplicemente un primo indizio. Il party passerà dal cancello e dalla porta seguente, lasciandovi da soli. Sono gli Spadaccini a tirare le fila in questo momento. Parlate con l'imperatore prima che scompaia, per farvi dire che è certo di re incontrarvi in seguito. Prima, dovrete però attraversare le fondamenta e le caverne, naturalmente dopo aver trovato un modo per uscire dalla prigione.

FONDAMENTA IMPERIALI

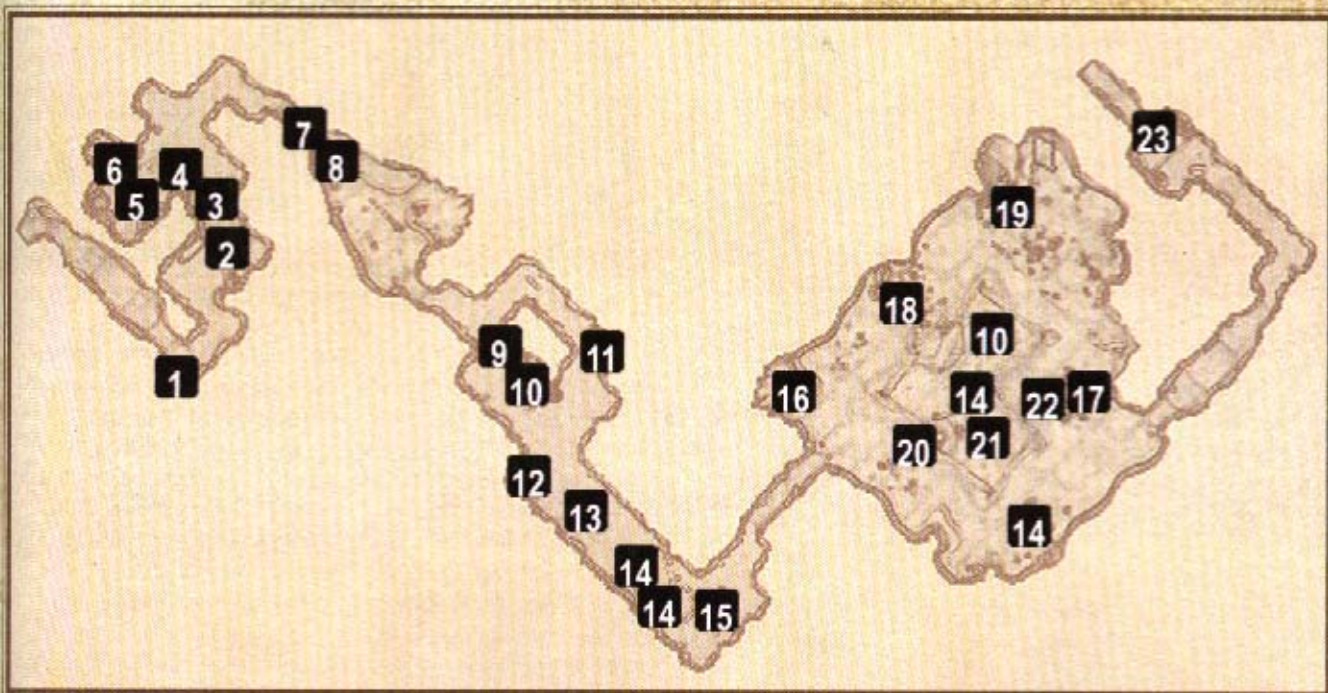
Una parte del muro a sud est crollerà, facendo entrare nella stanza un bel po' di ratti. Uccideteli, poi ispezionate i cadaveri per trovare diverse armi e per mettere alla prova le vostre capacità di scassinamento. Entrate nella porta a sud est dopo averla scassinata o aperta con la chiave trovata sul cadavere dello sciamano goblin per procedere nell'area successiva.

L'apertura nel muro

1. La prigione imperiale.
2. Nel baule ci sono una corazza d'acciaio, dei gambali, 24 frecce, cinque grimaldelli, tre torce, una pozione curativa, un altro arco d'acciaio ed un'ascia arrugginita.
3. Molti ratti.

4. Dopo la comparsa dello zombi, il soffitto crollerà e potrete dare un'occhiata all'architettura della prigione imperiale (anche se purtroppo non potete salire).
5. Nel baule ci sono due pozioni, per il ripristino del Magicka e dell'energia e due grimaldelli.
6. Il baule ha una serratura a tre cilindri. Al suo interno ci sono 20 pezzi d'oro, tre grimaldelli e due torce.
7. Il bottino è composto da un martello da guerra d'acciaio, uno scudo, un elmo e del cibo: lattuga, due pezzi di formaggio ed un pomodoro. (Il primo effetto di questi ingredienti è il ripristino dell'energia.)
8. Nel baule ci sono un'ascia arrugginita e sei pezzi d'oro.
9. Nel sacco si trovano una pozione curativa e tre grimaldelli.
10. Ci sono quattro bottiglie di birra semi-nascoste all'interno del muro, che ripristinano l'energia, ma fanno calare gli attributi Intelligenza e Volontà.
11. Nel baule ci sono tre pozioni.
12. Nello scheletro ci sono due grimaldelli ed altro bottino.
13. Gli steli fatui sono un ingrediente che provoca danni alla salute. Vicino al muro a sud ovest troverete un altro pezzo di formaggio.
14. Questi funghi contengono l'ingrediente boleto delle tombe, il cui primo effetto è il ripristino dell'energia.
15. Il satirione è un ingrediente il cui primo effetto provoca danni alla salute.
16. Sistema di allarme dei goblin.
17. Le caverne naturali.

Queste sono le fondamenta imperiali. Sul percorso troverete diversi ratti (che sono deboli e tendono a suicidarsi) ed uno zombi. E, vicino alla porta diretta nelle caverne naturali, troverete il percorso parzialmente bloccato da un sistema progettato dai goblin, composto da teschi che penzolano dal soffitto. Tranquilli, nella prossima sezione del dungeon, vi potrete vendicare. Ad ovest e a nord di questa stanza, i muri in pietra delle fondamenta terminano in una profonda camera dal cui soffitto scendono delle radici. Dirigetevi a sud, poi a sud est per accedere ad un'altra stanza in cui troverete svariati ingredienti da prendere, molti topi, uno scheletro con un rubino e l'ennesimo baule. Più a sud, vicino alla porta diretta alle caverne naturali, ci sono tre corde appese al soffitto, ciascuna passante in mezzo a quattro teschi.

Le caverne naturali

1. Ciarpame.
2. Cinque boleti delle tombe ed una pianta di satirione.
3. Questo goblin di pattuglia può essere evitato oppure attaccato di sorpresa.
4. La cassa viene usata come tavolo. Qui vicino troverete anche il primo strumento alchimistico, un mortaio con pestello, del satirione, degli steli fatui ed una pozione che provoca danni alla salute. Con il mortaio potete creare una pozione come quella che avete appena trovato.
5. Muovendovi furtivamente potrete colpire il goblin alle spalle. Raccogliete i due grimaldelli che possiede e, se ne avete bisogno, recuperate anche le tre porzioni di carne di topo che stanno cuocendo sul fuoco.

6. La serratura del baule ha un solo cilindro. All'interno ci sono due torce, tre grimaldelli e 20 pezzi d'oro.
7. Inciampare sul filo fa scendere una mazza appesa al soffitto. Attraversate di corsa i tre fili per far scendere le mazze sullo sfortunato goblin (#8) e mandarlo all'altro mondo.
8. Un goblin sfortunato.
9. Ratto morto.
10. Falò.
11. Nel baule, la cui serratura ha un solo cilindro, ci sono 26-34 frecce d'acciaio e due o tre grimaldelli. A fianco del baule ci sono un pugnale ed un pezzo d'oro.
12. Due mele, il cui primo effetto è il ripristino dell'energia.
13. Attivate la trappola con i tronchi rotolanti per sbarazzarvi dei due goblin in fondo al pendio o fatevi inseguire dai quattro nell'accampamento alle vostre spalle e poi fate cadere la trappola su di loro. Saccheggiate i loro corpi, specialmente quello dello stregone che possiede un bastone magico, un rubino ed una gemma dell'anima piccola.
14. Goblin.
15. Il primo baule è identico nel contenuto a quello del punto #11. Nel secondo ci sono tre pozioni curative ed una pozione Ripristina Energia.
16. Goblin forsennato.
17. Stregone goblin.
18. Un altro gustoso ratto arrostito.
19. Magazzino: nel baule troverete una spada d'acciaio, tre grimaldelli ed un martello da riparazione che potete usare per riparare l'armatura. Nel barile ci sono quattro birre e nella cassa otto porzioni di carne di ratto.
20. Tirate la corda per aprire il cancello e scendere nella zona sottostante, piena di ratti.
21. Tre ratti che faranno la stessa fine del loro sfortunato fratello (#16).
22. Nel baule ci sono 18 pezzi d'oro, due gemme imperfette, una pepita d'oro, un martello da riparazione ed un vaso d'argento. Il lucchetto ha un solo tamburo.
23. Sotterraneo imperiale.

Fino a questo punto, nessuno dei combattimenti affrontati avrebbe dovuto rivelarsi difficile, a meno che non abbiate fatto qualcosa di stupido, come attaccare deliberatamente gli Spadaccini e l'imperatore. I goblin, che popolano la zona delle caverne, diversamente dai roditori giganti, sono piuttosto ostici.

Questi nemici possono bloccare e schivare i vostri fendenti, contrattaccando a loro volta. Se poi dovessero circondarvi, sareste davvero nei guai.

Combattere in *Oblivion*

La parola chiave è attenzione. Bisogna colpire senza essere colpiti. Muovetevi lentamente, nascondetevi se possibile e cercate di non farvi vedere quando vi trovate in una zona poco sicura. Fate molta attenzione a ciò che vi circonda. Osservate i movimenti dei vostri avversari e cercate di colpirli a sorpresa, poi cercate di evitare assolutamente i combattimenti multipli.

Questa sezione del dungeon non è particolarmente esaltante. Al vostro arrivo, vedrete che il primo goblin delle caverne sta rimirando un topo che sta bruciando sul fuoco. Potete anche decidere di ignorarlo, ma lasciarsi dietro nemici vivi non è quasi mai una soluzione intelligente. Colpitelo alle spalle infilando la vostra lama all'interno della sua carne.

A volte è possibile usare le trappole dei nemici contro loro stessi. A nord est del fuoco c'è una stanza sorvegliata da un unico goblin, con una trappola a sinistra dell'ingresso. Correte verso la camera, attivando deliberatamente la trappola, facendo cadere uno dei tre tronchi dotati di spuntoni appesi al soffitto proprio sulla guardia, che morirà seduta stante.

Ci sono casi in cui è addirittura saggio attirare l'attenzione di quanti più nemici possibile. In fondo alle caverne c'è un grosso accampamento di goblin, con un paio di mostri intenti a sorvegliare l'entrata e gli altri sparsi in zona. Alcuni di essi sono davvero degli ossi duri, come ad esempio lo sciamano, in grado di lanciare incantesimi, che si trova in fondo all'accampamento.

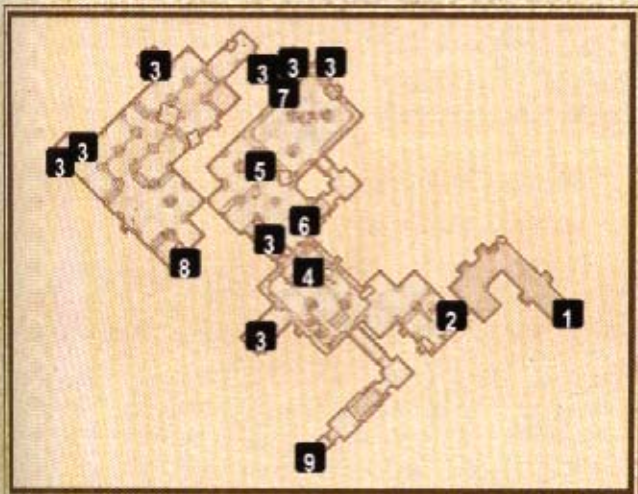
L'accampamento dei goblin

Sbarazzatevi della prima guardia, allontanatevi per rimettervi in sesto, poi tornate in zona e combattete contro l'altra. Entrambi gli scontri saranno molto duri e richiederanno diverso tempo. Non è comunque necessario fare tutta questa fatica per sbarazzarsi dei due goblin. Date quindi un'occhiata in giro per vedere che le creature hanno lasciato una pila di tronchi in cima al pendio che parte dall'entrata. Fateli scendere giù per eliminare in un sol colpo entrambe le guardie. Nessuno vi vieta, però, di sbarazzarvi contemporaneamente di tutti i goblin. Entrate di corsa nell'accampamento, fatevi inseguire, poi non appena è possibile, attivate la trappola facendo cadere

I tronchi su di loro ed ammazzandoli istantaneamente. Dopodichè, eliminate tutti i goblin rimasti.

Questa tattica presenta alcuni rischi, il più grosso dei quali è senza dubbio quello di cadere nel pozzo al centro dell'accampamento, seguiti da tutti i goblin. Se dovesse succedere una cosa simile, la brutta fine è assicurata, per cui salvate prima e dopo aver sorpassato questa parte del gioco.

Dopo aver fatto piazza pulita, potrete recuperare un mare di roba (ci sarà parecchio ciarpame, ma anche molte cose utili.), per cui date un'occhiata in giro e prendete tutto quello che può servire, quindi procedete verso il sotterraneo imperiale.

Il sotterraneo imperiale

1. **Caverne naturali**
2. Alla vostra comparsa in questo punto si faranno vivi l'imperatore ed i due Spadaccini sopravvissuti, sui quali si scatenerà una seconda imboscata da parte degli assassini della Mitica Alba. Dopo essere scesi di due piani, vi unirete al party reale, ma non potrete più tornare nelle caverne naturali.
3. Assassini della Mitica Alba.
4. Dopo l'imboscata, l'imperatore attenderà la vostra discesa dal punto #2. Una volta giù, dovrete parlare con Uriel Septim VII e scegliere un segno zodiacale. Baurus vi indicherà una porta, Glenroy aprirà la porta per accedere alla sezione successiva ed il party andrà avanti.
5. Nel baule ci sono 10 frecce e quattro grimaldelli.
6. Il party reale, una volta sceso dalle scale, subisce la terza imboscata, da parte di un trio di assassini...
7. ...seguiti dai due in questo corridoio che, in base ai vostri movimenti, varieranno strategia d'attacco.
8. **Il sancta sanctorum.**
9. **La prigione imperiale:** Questo passaggio è ancora chiuso nel dungeon iniziale. Quando tornerete nel sotterraneo per la quest della Confraternita Oscura "Prossimo all'esecuzione," userete la porta per raggiungere la prigione.

L'imperatore e la sua scorta sono scomparsi nel sotterraneo imperiale, in fondo alla prigione.

A questo punto, però, si troveranno ad uno sputo da voi.

Attraversate il breve corridoio per raggiungere un muro crepato. Entrate all'interno per accedere ad una stanza molto simile a quella in cui vi eravate separati dal party, guardate verso sud per vedere l'imperatore e gli Spadaccini, poi ascoltate il discorso sulle strategie tra Glenroy e Baurus.

Gli Spadaccini respingono la seconda imboscata.

La loro chiacchierata è seguita da un altro tentativo di assassinio. Visto che disponete di un'armatura e di armi, potete anche aiutare i due soldati nella difesa dell'imperatore. Baurus e Glenroy, però, potrebbero essersi sbarazzati dei due assassini prima che abbiate finito di prepararvi. Tirate fuori l'arco e raggiungete la parte alta della stanza. Anche se siete riusciti ad eliminare parecchi topi nelle fondamenta, non siete ancora pronti per affrontare gli assassini faccia a faccia.

Ad un certo punto, Glenroy cercherà di convincere Septim a muoversi, ricevendo come risposta la protesta dell'imperatore, che desidera riposarsi un altro po'. E' il vostro momento. Scendete nella zona dove si trova il party per vedervi venire incontro Baurus, incaricato da Glenroy di uccidervi, in quanto potenziale alleato degli assassini. Non preoccupatevi, comunque. L'imperatore fermerà i suoi uomini, visto che vi conosce meglio di loro.

Vi potrete così unire al party. Glenroy continuerà a non fidarsi di voi, ma Baurus comincerà a trattarvi quasi come una persona normale, cosa che vi permetterà di fargli qualche domanda sugli Spadaccini e su Septim. Nel tentativo di spiegarvi perché si fida di voi, Septim vi chiederà se ne sapete qualcosa dei Nove, la religione tra le cui divinità si trova Tiber Septim, il primo imperatore di Tamriel. Uriel sente che c'è un qualche collegamento tra voi e le stelle e vi chiede qual è il vostro segno di nascita.

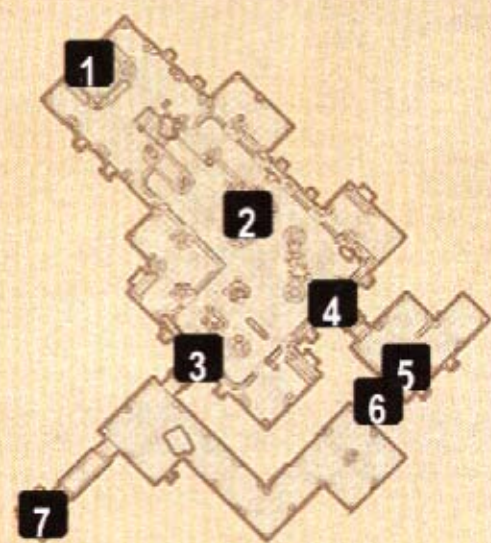
La stella dell'imperatore, però, si sta per spegnere. Egli vi dirà che ha visto la morte in faccia e sembrerà quasi rassegnato al suo destino. L'uomo, però, non farà molte previsioni sul vostro fato e si limiterà solo a dire che sarà sicuramente luminoso.

Il party si dirigerà verso nord. Glenroy aprirà la porta, facendovi compiere un'inversione ad U e portandovi giù dalle scale, nella zona in cui subirete la terza imboscata. Se siete rapidi, riuscirete a dare il vostro contributo alla difesa dell'imperatore. Preparate l'arco, scendete dalla parte nord del percorso, poi saltate su una delle sporgenze dalle quali è possibile controllare la stanza sottostante.

E' molto probabile, proprio come prima, che agli Spadaccini non serva affatto il vostro aiuto per sbarazzarsi degli assassini. In questo caso, però, anche riuscire semplicemente a mettere a segno un paio di colpi sarà importante per stanare gli assassini dal loro nascondiglio ed impedire loro di attaccare a sorpresa (se li colpirete prima dell'arrivo degli Spadaccini, li costringerete ad abbandonare la loro posizione, consentendo ai vostri alleati di avere vita più facile). Con il vostro aiuto, Glenroy e Baurus potranno essere ancora più efficienti del solito.

Un assassino della Mitica Alba

Cercate di non sparare ai vostri compagni. Per questa volta, vi perdoneranno, ma in seguito potrebbe non essere più così. Dopo aver eliminato i successivi tre assassini, il party si muoverà verso sud, per raggiungere la porta da cui si accede al sancta sanctorum.

Recuperare l'amuleto

1. **Il sotterraneo imperiale.** Glenroy dirà al party di attendere mentre controlla il percorso da compiere.
2. Glenroy segnala al party di seguirlo.
3. Questo cancello è bloccato dall'altra parte. Glenroy sospetta che si tratti di una trappola.
4. Il party prova ad usare questo passaggio laterale, che però non ha sbocchi.
5. Baurus e Glenroy si occupano di neutralizzare l'attacco proveniente dalle loro spalle, lasciando a voi il compito di proteggere l'imperatore. Septim vi dà l'amuleto dei re, vi dice di portarlo a Jauffre e di trovare suo figlio.
6. Un assassino esce dalla porta segreta in questo punto ed uccide l'imperatore. Baurus torna ed uccide l'uomo prima che questi possa eliminare anche voi e vi dice dove si trova Jauffre (priorato di Weynon), fornendovi anche la chiave per le fogne e determinando la vostra classe.
7. Le fogne.

C'è uno strano sentore nell'aria quando il party entra nel sancta sanctorum. L'imperatore vi ha appena detto che sta per morire e questa sua affermazione vi colpisce molto. E' quasi come se fosse già morto e vi stesse facendo andare incontro al vostro destino.

Glenroy sente ovviamente puzza di guai ed ordina al party di fermarsi mentre dà una controllata al sentiero a nord. Al suo segnale, il party avanza, girando poi ad est verso un cancello, bloccato dall'altra parte, cosa che fa capire allo Spadaccino che si tratta di una trappola.

L'uomo ha ragione. La trappola si trova in una piccola camera, che sembra chiusa, a nord. Forse è proprio questo il santuario, il luogo di cui Glenroy stava discutendo animatamente nel sotterraneo.

Gli Spadaccini lo considerano una zona senza uscita. Ma, in realtà, non lo è, ed i due uomini non lo sanno. Dopo tutto, era stata Renault ad aprire la via di fuga una volta in prigione ed a portare il party giù per il buio passaggio segreto. Avrebbe dovuto essere Renault a portare l'imperatore fuori da questa stanza. Peccato che sia morta.

Purtroppo, non si può stare a perdere tempo su queste sottigliezze. Glenroy e Baurus si dirigeranno improvvisamente verso gli assassini comparsi nella parte posteriore di questa zona, lasciandovi da soli a difendere l'imperatore.

Potete seguire i due Spadaccini, ma se lo farete, oltre agli assassini, anche Glenroy morirà e l'avventura non andrà avanti finché non sarete tornati dall'imperatore. Se invece resterete con lui, dopo qualche istante, egli comincerà a parlarvi. Se avete subito dei danni, rimettetevi in sesto. Se decidete di seguire gli Spadaccini, Baurus vi griderà ripetutamente "resta a proteggere l'imperatore!" ed il combattimento continuerà finché non sarete tornati nella stanza dove l'uomo vi sta aspettando.

Sentendo che la fine è vicina, Septim vi consegna un oggetto chiamato amuleto dei re, incaricandovi di portarlo ad un tizio di nome Jauffre. Egli non vi darà altre informazioni nè sull'amuleto, né su Jauffre, ma vi dirà che l'uomo sa dove trovare il "mio ultimo figlio." L'imperatore parlerà anche delle "fauci di Oblivion" e del "Signore della distruzione."

Baurus piange la morte dell'imperatore.

Al termine della conversazione, un grosso pannello di pietra comparirà nell'angolo nord est della stanza. Poco dopo, arriverà anche un assassino, che colpirà l'imperatore, uccidendolo. L'assassino è molto pericoloso e voi non siete ancora in grado di ammazzarlo da soli. Cercate quindi di stare lontani, senza farvi colpire dal suo stiletto, fino a che Baurus non sarà riapparso sulla scena per risolvere il problema.

Baurus non vi darà la colpa di nulla, anzi, incolperà sé stesso. E non vi accuserà nemmeno di aver rubato l'amuleto dei re. L'uomo capisce che l'imperatore "aveva visto qualcosa in voi." Baurus, proprio perchè l'imperatore si fidava di voi, vi darà fiducia, nonostante siate un ex-galeotto fuggito dalla prigione che ha con sé un manufatto divino e sostiene di averlo ricevuto dallo stesso imperatore qualche istante prima che un uomo con un cappuccio rosso ed un pugnale magico entrasse da una porta segreta.

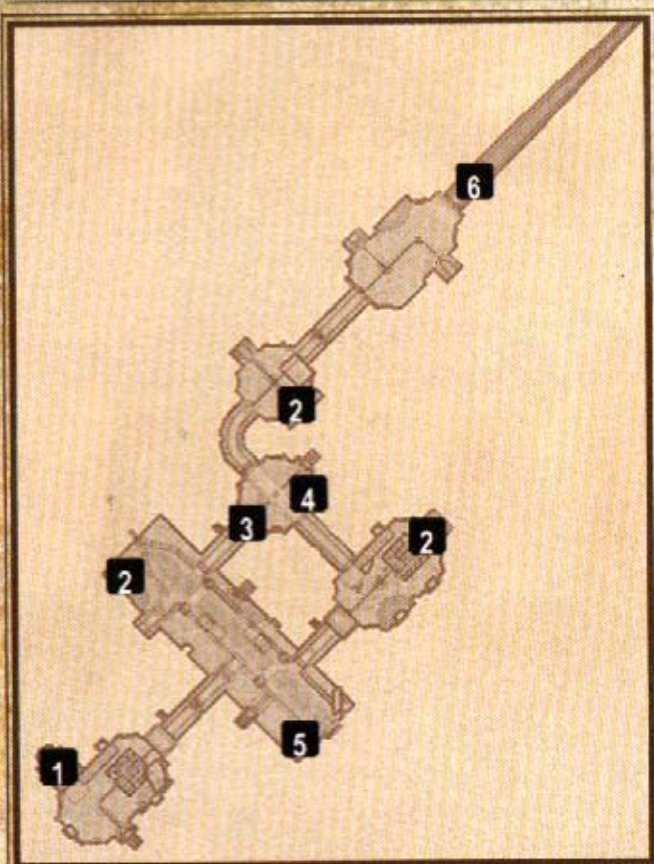
Baurus lo Spadaccino

Baurus vi dice che Jauffre è il grande maestro degli Spadaccini e vive da monaco nel priorato di Weynon. Il priorato si trova ad ovest dell'uscita delle fogne, nel bosco a sud est della città di Chorrol.

Ricevere indicazioni

Non riceverete molte indicazioni in *Oblivion*. La bussola è dotata di puntatore direzionale e le destinazioni sono evidenziate sulla mappa, per cui è molto difficile perdersi. Le uniche indicazioni necessarie sono quelle relative ai luoghi in cui il gioco non vi manda espressamente, ma di questo se ne parlerà nel capitolo "Quest libere".

Sono molte, probabilmente, le domande che vi passano per la testa, ma è venuto il momento di andare. A questo punto, non potete fare altro che entrare nel passaggio segreto aperto dall'assassino. E Baurus? Resterà lì a sorvegliare il corpo dell'imperatore ed a combattere eventuali predatori. Lo rivedrete comunque molto presto.

Le fogne

1. Il sancta sanctorum.
2. Un ratto
3. Goblin
4. Qui ci sono un goblin forsennato ed un baule con 31 frecce e due grimaldelli.
5. Nel baule ci sono 32 frecce d'acciaio e due grimaldelli, un barile con sei pezzi di formaggio ed una cassa con tre sacchi di farina.
6. Isola della città: a nord est del complesso della prigione, su un'isola all'angolo nord est del lago Rumare.

Non siete ancora all'esterno, ma quasi. Scendete le scale e seguite la depressione nella pavimentazione ad ovest, poi andate a nord per trovare la porta per cui Baurus vi ha dato la chiave. Attivate l'entrata del pozzo per raggiungere la sezione finale. Nella stanza successiva, le cui dimensioni sono piuttosto ampie, c'è una trincea, nella quale sono nascosti un paio di goblin ed un ratto. Sbarazzatevi delle creature, poi procedete in fondo per trovare la ruota da girare ed aprire così la seconda camera.

Entrate all'interno, poi salite le scale, attraversate i ponti ed il cancello, eliminando i roditori che trovate sul percorso, finché non siete giunti alla cancellata finale.

Non vi piace il vostro personaggio? Forse avete scelto il segno di nascita sbagliato. O la vostra esperienza nel dungeon vi ha fatto capire che volete giocare in modo un po' diverso da quello che avevate pianificato. Quando attiverete l'ultimo cancello, quello diretto all'esterno, vi sarà offerta la possibilità di modificare la razza, il segno zodiacale, la classe ed addirittura il nome del vostro personaggio. Potrete variare tutte le decisioni che avete preso fino a questo punto.

L'uscita delle fogne

Salvate, una volta fuori dalle fogne, in modo da poter cominciare una nuova partita senza dover affrontare nuovamente i precedenti dungeon..

Dopo aver effettuato le modifiche al vostro personaggio, uscite.

Il gigantesco mondo di Cyrodiil

All'uscita dalle fogne vi troverete a nord est della Città imperiale. Siete su un'isola nell'angolo nord est del lago Rumare, che funge da fossato per la capitale.

A questo punto, cosa vi aspetta? Sta a voi scegliere. Potete raggiungere le rovine di Ayleid, che si trovano dall'altra parte del lago. Al momento, dovete portare a termine una sola quest ufficiale: Portare l'amuleto dei re a Jauffre al priorato di Weynon. Nonostante le ultime parole dell'imperatore e di Baurus fossero pervase da una certa urgenza, la missione aspetterà. Il gioco adatterà il proprio ritmo al vostro. A Cyrodiil potete vivere avventure di ogni tipo, grandi e piccole, e potete muovervi liberamente in qualunque direzione, esplorando questo mondo nella sua interezza.

La prima immagine del mondo esterno.

CONSEGNA L'AMULETO

VIAGGIO: RAPIDO CONTRO LENTO

Il viaggio verso ovest non dovrebbe presentare problemi. Se scegliete la soluzione rapida per raggiungere la città di Chorrol, arriverete a destinazione in men che non si dica. Una volta all'interno delle mura, uscite e percorrete il frammento di strada a sud est per giungere al priorato. Il nostro consiglio è comunque quello di raggiungere il luogo normalmente, se non altro per abituarsi. Il viaggio rapido è una soluzione di notevole convenienza. Vi basta scegliere una destinazione per comparire di qualche secondo dopo, evitando qualunque potenziale complicazione (come eventuali combattimenti con qualunque creatura) o distrazione (come un'avventura imprevista) tipica di un viaggio a piedi. Anche se il viaggio rapido ricorda molto il teletrasporto, non è comunque istantaneo. Il tempo passa lo stesso e la sua quantità è determinata da svariati fattori: la lunghezza del tragitto; eventuali incantesimi attivi che influenzano la velocità; il carico che vi portate dietro; il fatto che siate a cavallo o a piedi. (Correre quando si attiva questa modalità di viaggio non influenza la velocità nel seguente tragitto.) Per cui, il viaggiatore rapido che lascia Anvil al mattino vedrà che al suo arrivo nella lontana Leyawiin è già notte.

Potete velocizzare un po' le cose togliendovi di dosso armatura ed armi prima di attivare il viaggio rapido. Tuttavia, questa modalità è soggetta a determinati limiti e condizioni. Non potete, ad esempio, scappare da un combattimento in questo modo. (Ricordate che siete considerati in combattimento tutte le volte che un nemico ha deciso di attaccarvi. In teoria, quindi, potreste non aver neppure visto la creatura che vi ha portati in quello stato.) Non potete attivarlo all'interno di edifici o strutture e, soprattutto, quando vi hanno lanciato degli incantesimi che vi privano di energia.

La cosa più importante da ricordare, però, è che il viaggio rapido è limitato ai luoghi che già avete scoperto o conoscete. All'inizio del gioco, ce ne sono già comunque diversi: Anvil, Bravil, Bruma, Cheydinhal, Chorrol, le periferie di Kvatch, Leyawiin, Skingrad, e gli otto quartieri della città imperiale.

Per scoprire un luogo, dovete passarci a piedi. Viaggiare rapidamente, infatti, è come volare a luci spente: non potete cogliere alcun dettaglio o informazione sul percorso che avete fatto. Per portare a termine le quest, non è necessario che utilizziate il viaggio rapido. Anche se dovrete lavorare sodo per incontrare al momento opportuno i vari NPC, solo in rare occasioni il gioco vi chiederà di essere in un determinato posto in un certo momento. Ma non sarà un problema, visto che questi appuntamenti si ripresenteranno regolarmente più avanti nella vostra avventura. Più camminerete all'inizio, più luoghi compariranno sulla mappa, consentendovi di attivare questa modalità più spesso man mano che avanzerete nell'avventura. Anche se non potrete raggiungere istantaneamente una certa destinazione, spesso vi basterà viaggiare rapidamente verso la più vicina e poi percorrere il tragitto rimasto a piedi.

Ci sono dozzine e dozzine di luoghi diversi nel mondo di *Oblivion*, da piccoli villaggi a grotte, da fortezze a miniere, da templi e tombe e fattorie isolate. Per esplorare completamente il mondo virtuale, percorrete tutte le rotte disponibili, passando anche nelle zone più brulle e selvagge. Se il gioco non vi indirizza esplicitamente in un certo luogo, ciò non significa affatto che lì non ci sia nulla. In questo viaggio, per esempio, vi perderete due delle zone che si trovano sul tragitto dall'uscita delle fogne al priorato di Weynon. La prima è la grotta dell'inghiottitoio, un gigantesco antro a nord della città imperiale che, una volta ripulito, è perfetto come abitazione per il giovane avventuriero. L'altra, nel bosco ad ovest dell'angolo nord ovest del lago Rumare, è la grotta della zecca gialla, dentro al quale si trovano i nemici principali del gioco: i Daedra.

PRIORITA' AL PRIORATO

1. Casetta di Weynon: Il pastore Eronor vive qui.
2. Ovile
3. Casa di Weynon: La vostra prima fermata nella quest principale è la casa del capo degli spadaccini, Jauffre, del priore Maborel e di fratello Piner. Porterete l'amuleto dei re a Jauffre per completare il segmento "Consegna l'amuleto". (Egli è spesso al piano di sopra, in biblioteca oppure a dormire.) Jauffre ed i suoi fratelli monaci vi forniranno anche l'equipaggiamento ed i mezzi di trasporto per la missione successiva, "Trova l'erede," e la quest "La battaglia per il castello di Kvatch". Tornerete in questo luogo nel segmento "Priorato di Weynon" della quest principale, per trovare Maborel morto, Jauffre e Piner sotto attacco, e l'amuleto scomparso. Poi, con Martin e Jauffre, partirete per il tempio del Signore delle nuvole, la base delle operazioni per il resto della quest principale.
4. Scuderia: troverete qui il cavallo pezzato di Maborel.
5. **Priorato di Weynon**: Quando dovrete consegnare l'amuleto dei re nel segmento "Consegna l'amuleto," troverete Jauffre tra le 6 e le 10 del mattino. Al vostro ritorno al monastero nel segmento "Priorato di Weynon" della quest principale, lo troverete attaccato da due agenti della Mitica Alba. (Il terzo è già morto.) Potete arrampicarvi sulla scaletta per raggiungere la cappella nella torre.
6. Il priore Maborel: Lo troverete in carne, se non è già morto, dopo l'attacco degli agenti nel segmento "Priorato di Weynon" della quest principale.
7. Gli agenti della Mitica Alba compaiono in questi punti nel segmento "Priorato di Weynon" della quest principale. In due attaccheranno Jauffre nella cappella.
8. Eronor compare in questo punto quando arrivate al monastero nel segmento "Priorato di Weynon."
9. Incontrerete qui i fratelli Odiil nella quest mista "Problemi con i goblin."

Dove si trova Jauffre? Egli sarà in un determinato posto, che varia in base a quando siete arrivati.

Gli NPC hanno una loro giornata tipo, a volte piuttosto elaborata. Lavorano di giorno, a volte escono per mangiare e di notte dormono.

Il priorato di Weynon

Per la maggior parte della giornata, quando entrerete nel priorato, il priore Maborel si alzerà dal tavolo per offrirvi il suo aiuto. Potete dirgli che siete lì per affari privati, portandolo ad effettuare un commento piuttosto acido. (Questo atteggiamento può sembrare minaccioso, ma non è così. Si riferisce al comportamento che gli altri Spadaccini hanno quando cercano il grande maestro del loro ordine.) Se chiederete dove si trova Jauffre, sarete subito indirizzati nel luogo in cui il personaggio vi sta aspettando. Potete anche fare a Maborel domande relative ad altri argomenti, come lo stesso priorato, che lo porteranno ad effettuare commenti sulla morte di Septim ed a parlare anche dell'assassinio. (Maborel vi darà il suo giornale.)

Il priore Maborel

Sul tavolo troverete una lunga biografia del vecchio imperatore. Leggetela. Molti libri contengono informazioni che, pur non essendo necessarie a portare a termine le varie quest, consentono di farsi un'idea delle vicende e dello sfondo storico che fanno da base alla vostra avventura. In alcuni ci sono delle belle storie. Altri libri, quelli di abilità, fanno salire le vostre abilità di un punto. (L'abilità è specificata nel libro, ma non potrete comunque sceglierla.)

Maborel potrebbe non dirvi tutto quello che sa. Date un'occhiata alla sezione "La sottile arte della persuasione" per saperne di più su come ricavare più informazioni possibili dalle persone.

Inoltre, dall'altra parte del tavolo troverete una lettera di un altro monaco, il fratello Piner, indirizzata alla madre, che vive nella città imperiale. Certo, non è educato leggere la posta degli altri, ma in questo caso è necessario per saperne di più su quello che è successo. Nella lettera, Piner fa luce sulle conseguenze dell'assassinio. "Si tratta di una cosa orribile e terrificante," scrive, "ma l'Impero sopravviverà."

A fianco della lettera troverete tre fogli appallottolati, all'interno dei quali potrete leggere le versioni precedenti del messaggio. Ciò vi permetterà di venire a conoscenza della disperazione della donna e dell'esistenza di una certa tensione nella relazione tra il giovane monaco e la sua vecchia madre. Le lettere vi daranno anche un assaggio dell'umore che si respira a Cyrodiil, ombra delle cose che accadranno in seguito.

Jauffre, grande maestro degli Spadaccini

E' molto probabile che troviate Jauffre alla sua scrivania nella biblioteca del priorato, la stanza nella parte est del secondo piano. Dategli l'amuleto dei re e ripetete le ultime parole dell'imperatore. Il monaco vi chiarirà alcuni degli argomenti che erano venuti fuori dall'ultimo discorso con Septim. Il "Principe della distruzione" menzionato dall'imperatore è Mehrunes Dagon, uno dei signori Daedra che governano il mondo di *Oblivion* ed una delle figure ricorrenti della storia recente di Tamriel. (Era un personaggio importante in *Daggerfall* ed aveva avuto anche un cameo in *Morrowind*.)

Dagon non dovrebbe rappresentare una minaccia per il mondo dei mortali, visto che ci sono delle barriere magiche che lo proteggono da Oblivion.

Allora perché l'imperatore percepiva una minaccia proveniente da Oblivion? Jauffre non lo sa, ma ha comunque un'idea. Il grande maestro pensa che gli stessi fuochi di drago siano le guardie che separano Oblivion dal mondo dei mortali.

Trova l'erede

Jauffre vi parlerà anche del figlio illegittimo di Septim. Si chiama Martin e fa il prete nella cappella di Akatosh, situata nella città di Kvatch. Jauffre vi incarica di andare a prendere l'erede, che è in pericolo, e di riportarlo al priorato. L'uomo vi offre anche un aiuto pratico, aprendo il baule vicino a voi e consentendovi di sfruttarne il suo contenuto. Raccogliete tutto quello che trovate all'interno, se provenite dalle fogne, in modo da migliorare sia la vostra armatura che le armi. Parlate con il fratello Piner. E' uno dei monaci che si aggira per il priorato di Weynon, quello vicino ad un libro, *Distorsione ad ovest*, un compendio di rapporti di intelligence relativo ad un evento apocalittico grazie al quale si è verificato, nella regione di Iliac Bay, devastata dalla guerra, il cosiddetto "miracolo della pace." Si tratta di un libro abilità, per cui leggetelo per far salire di un punto l'abilità Blocco. Quando scenderete a piano terra è molto probabile che incontriate Eronor, un elfo oscuro che lavora nel priorato come pastore. Chiedetegli di assistervi per farvi consegnare un martello, oggetto utile per riparare armatura ed armi.

I martelli da riparazione tendono a consumarsi con l'uso.

Maborel, alla fine, vi offrirà il suo cavallo, che riposa nello stabile nella parte nord dell'edificio. Sembra un semplice prestito, ma in realtà è un regalo, un lascito da parte di Maborel (che non vivrà ancora molto a lungo.)

I cavalli

Non è necessario un cavallo per raggiungere Kvatch o qualunque altro luogo. Ma anche l'animale del priore, il più lento tra i cinque tipi di ronzini disponibili nel gioco, velocizza e non di poco la vostra avventura. L'utilizzo del cavallo rappresenta un buon compromesso tra il viaggio rapido (istantaneo, ma che non permette di farsi un'idea dell'ambiente circostante) e la camminata.

Quando siete a cavallo, percorrete le strade o gli ampi appezzamenti di terra ed evitate di passare attraverso le foreste quando non avete tempo da perdere. In questo modo, eviterete anche eventuali combattimenti con le creature che si aggirano tra i boschi.

I cavalli possono anche saltare al di là di muretti e staccionate ed è in questa abilità che il cavallo del priore compensa la sua mancanza di velocità. (Per quanto riguarda il salto, tra i cinque animali disponibili, è il secondo.) Non dovrete girare attorno a molti ostacoli, come dovreste fare a piedi, e potrete dirigervi più rapidamente verso la vostra destinazione.

Per maggiori informazioni, consultate il capitolo "Quest libere".

La sottile arte della persuasione

Al priorato di Weynon potrete anche cimentarvi, per la prima volta, nel mini-gioco dell'Oratoria, da usare quando si vuole una confessione da un personaggio.

I segreti che apprenderete non saranno molto importanti e non vi serviranno affatto per terminare la quest principale (A dire il vero, questo piccolo gioco non è per nulla richiesto nella quest principale e serve solo in altre quest.). Prima imparerete a manipolare gli altri, maggiori saranno le possibilità e le opzioni che avrete in seguito.

Avete già parlato con il priore Maborel, ma forse vi ha detto tutto quello che poteva dirvi. Tra gli argomenti di conversazione disponibili ci sono "Fratello Piner" ed "Eronor". E' possibile che non si fidi abbastanza di voi per parlarne, nonostante abbiate consegnato l'amuleto dei re a Jauffre e lo stesso priore vi abbia permesso di usare il suo cavallo. Non preoccupatevi, comunque, se non riuscite a farlo parlare subito, visto che tutto quello che ha da dire, potete tranquillamente scoprirvelo da soli. Maborel pensa che Piner sia un tipo piuttosto impulsivo e sa che Eronor ha un parente nella lontana Leyawiin in grado di lanciare un incantesimo davvero potente.

Leyawiin, per ora, è ancora troppo distante, quindi non conviene dirigersi lì. Dagli lo vedrete sicuramente quando dovrete affrontare nelle quest della Gilda dei Maghi.

Kvatch

Siete pronti per raggiungere Kvatch?

Sfortunatamente, è Kvatch a non essere pronta per il vostro arrivo. La maggior parte della città è distrutta. L'utilizzo del viaggio rapido vi porterà non proprio nella città, ma in un accampamento a sud. Nell'aria si respira una sensazione di disperazione e panico. Hirtel, che vi parlerà automaticamente non appena entrerete nell'accampamento, dirà che Kvatch è stata distrutta dai Daedra (esagerando un po') e che Martin dovrebbe essere morto. Dopodichè, l'uomo parte verso ovest. Lo troverete in seguito nella locanda La boccia fluente di Anvil.

Hirtel, uno dei sopravvissuti al saccheggio di Kvatch

Rifugiati di Kvatch

Anche gli altri cinque NPC hanno storie di dolore e morte da raccontare e vi diranno che Martin non ce l'ha fatta a fuggire dalla città e che forse Savlian Matius, che si trova nella zona delle barricate a nord, ne sa di più. Passare dall'accampamento ha i suoi vantaggi. Al suo interno, infatti, troverete dei letti, che potrete usare per salire di livello, se non lo avete già fatto.

Potete anche fare affari in questo luogo. Ovviamente, l'orco fabbro Batul gra-Sharob e l'alchimista Sigrid non hanno nulla da vendere, visto che sono fuggiti da Kvatch lasciando tutte le loro merci in città. Batul gra-Sharob, però, può riparare la vostra armature ed acquistare le armi ed i pezzi di corazza di cui non avete bisogno, mentre Sigrid può fare lo stesso con le pozioni e gli ingredienti.

Per raggiungere Kvatch con mezzi tradizionali, invece, fate così: se siete a cavallo, deviate a sud est verso il lago Rumare e

poi a sud ovest verso Skingrad, quindi procedete ad ovest per Kvatch, su una lunga strada che vi offrirà il primo vero assaggio di Cyrodiil e della regione del West Weald.

Potete anche incamminarvi direttamente verso la città, passando attraverso la fitta boscaglia che ricopre il confine est delle Highland coloviane. Quando vi troverete ai piedi delle colline della riserva imperiale, in rapida successione incontrerete le rovine di Wendir, l'abbandonato forte Carmala (nel quale potreste dover affrontare dei vampiri), e la città fantasma di Hackdirt (che svolgerà una parte molto importante nella quest "Un'ombra su Hackdirt").

A sud ovest, invece, ci sono forte Dirich (diventato un dungeon di non-morti), l'isolata fattoria di Weatherleah e il santuario di Sanguine (in cui riceverete la quest Daedric intitolata "Sanguine"). Consultate il capitolo "Quest Daedric" per saperne di più.

Una volta giunti in fondo al bosco, passate la grotta della Roccia caduta (in cui dovrete tornare per la quest "Questione in sospeso"), la fattoria di Shardrock e la seconda delle rovine Ayleid, quella di Miscarcand. (Dovrete visitare Miscarcand in seguito nel corso della quest principale.) Una volta arrivati in fondo alla strada di Skingrad, andate ad ovest per raggiungere Kvatch.

Arriverete in zona un po' in ritardo, ma sarete comunque in anticipo per l'Estasi! Le mura saranno distrutte, gli alberi completamente bruciati e comparirà un portale dimensionale circondato dalle fiamme proprio davanti all'ingresso della città. Passateci sopra con il cursore per vedere la parola "Oblivion."

Il cancello di Oblivion a Kvatch

Uh-oh.

Saranno riusciti a fuggire tutti da Kvatch? In molti non ce l'hanno fatta. Parlate con Savlian Matius, che sta fuggendo assieme a quello che è rimasto del corpo di guardia della città, oltre le barricate a sud della porta, per apprendere che alcuni sopravvissuti si sono rifugiati nella cappella e che il conte ed i suoi uomini si sono invece nascosti nel castello. Matius ha in mente di fermarsi per difendere l'accampamento a sud ed impedire che venga razziato.

Savlian Matius, capitano della guardia di Kvatch

La buona notizia è che Matius ha visto Martin. La cattiva è che lo ha visto alla guida di un gruppo che si stava dirigendo nella cappella di Akatosh. Egli si trova quindi ancora all'interno della città e sarà vostro compito tirarlo fuori.

Spezzare l'assedio di Kvatch

Offrite il vostro aiuto per ricevere da Matius le consegne per una missione che, secondo l'uomo, è suicida. Egli pensa sia possibile chiudere il cancello di Oblivion. Dopo tutto, il nemico aveva prima aperto e poi chiuso le altre entrate, quelle usate per lanciare l'assalto alla città. Egli vi invierà così ad Oblivion per aiutare gli uomini che sono giunti là prima di voi, oppure, in caso essi siano già spacciati, per "vedere cosa sapete fare da soli." Attraversate la porta per assistere ad una scena infernale. Al centro di un immenso mare di lava c'è un isola, a nord ci sono delle gigantesche torri scure e minacciose. Ed in lontananza, a quanto pare, c'è movimento, purtroppo non umano.

Il mondo di Kvatch

1. Cancello di Oblivion: arriverete ad Oblivion a nord di questo cancello. Finché non lo chiudete, potete usarlo per ritirarvi in un punto a sud del cancello di Kvatch.
2. Daedra livellato
3. Un corpo bruciato ed uno spadone d'acciaio.

4. Due gruppi di cancelli (inizialmente chiusi). Tra essi, troverete i corpi di quattro guardie di Kvatch morte in un tentativo precedente. I cancelli si aprono con l'interruttore in cima alla torre al punto #12.
5. Ilend Vonius: sopravvissuto alla prima missione, Vonius proverà a scontrarsi con i Daedra nella zona iniziale, vi accoglierà al vostro arrivo e rivelerà che una persona appartenente al party è stata portata nella cittadella principale. Poi se ne tornerà a Kvatch oppure, se gli chiederete di rimanere, vi seguirà e combatterà al vostro fianco.
6. Punti di attivazione delle trappole. Una è vicina al ponte sul lato ovest ed è molto insidiosa, siccome fa scendere una serie di massi sul ponte che potrebbero spazzare voi e Vonius nella lava.
7. Furfante striminzito: segue il Dremora (#8).
8. Sentinella Dremora: pattuglia il percorso a sud, dal ponte centrale fino a nord della trappola al #10.
9. Mine: questi aggeggi, visibili in superificie, cominciano a girare quando il giocatore si avvicina. Se una delle mine dovesse scoppiare, subirete danni pari a quelli di un incantesimo Danno fuoco lanciato contro di voi.
10. Trappola
11. Porto della carne: Non essenziale. Questa torre, raggiunta da un ponte che parte dai corridoi della salvezza oscura, contiene solo bottino e due Daedra.
12. Il banchetto di sangue: si trova nella cittadella principale. In cima c'è la pietra sigillo. Prendendola chiuderete il cancello e tornerete a Kvatch.
13. Torre della morte: questa torre è raggiundibile solo dal ponte al piano del corridoi della salvezza oscura della cittadella principale. In cima alla torre troverete il prigioniero Menien Goneld, che vi darà istruzioni su come completare la missione ed un custode di sigilli dei Dremora, che vi parlerà ed avrà la chiave per il piano più alto della cittadella. Alla base della torre si trovano due Daedra livellati.
14. Pozzo di sangue: una piccola torre con due Daedra livellati. In cima c'è una fontana di sangue ed un interruttore che apre i due cancelli sul ponte che porta a quello di Oblivion. E' utile solo quando la state passando brutta e dovete fare rapidamente una ritirata.

A nord ovest, nord e nord est si estendono tre ponti: i primi due portano in una zona più ampia, mentre l'ultimo è distrutto. Sul ponte a nord, poi, c'è un grosso cancello che si sta chiudendo. Non riuscirete ad entrare e capirete, mentre vi avvicinerete a quel luogo, che non potete aprirlo da lì. Attraverso l'apertura presente tra i portali noterete i corpi di quattro guardie.

Due guardie Kvatch sono riuscite a sopravvivere alla precedente missione. Ispezionate l'area tra il ponte a nord ovest e quello a nord per trovare un tizio, impaurito e timoroso, di nome Ilend Vonius. Egli vi dirà che un'altra guardia, Menien, è stata portata in una delle torri, presumibilmente quella al centro della zona a nord. Egli offrirà il suo aiuto per l'eventuale missione di salvataggio (se volete salvargli la vita, ditegli di unirsi al gruppo di Savlian Matius alle barricate).

Come fare a giungere dall'altra parte della lava per investigare? Lasciate perdere i ponti e procedete sul percorso a nord dell'area in cui avete trovato Vonius. Una volta arrivati in fondo, vi ritroverete in territorio nemico.

Nemici livellati

I nemici che si possono incontrare sono delle tipologie più svariate. In un gioco aperto come **Oblivion**, è impossibile prevedere esattamente quando il giocatore deciderà di intraprendere una determinata quest. Per esempio, molti giocatori, non appena escono dal dungeon iniziale, scelgono di affrontare la quest principale. In quel caso, dovrete vedervela con un sacco di furfanti o con i ratti giganti del mondo di Daedra. Qualunque sia il tipo di nemico, dovete fare piazza pulita, sia per guadagnare esperienza che per evitare situazioni spiacevoli in seguito.

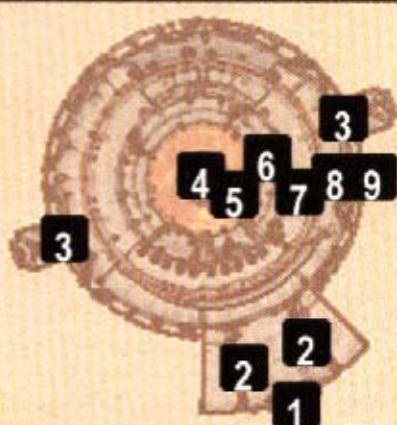
Molti giocatori, al contrario, scelgono di intraprendere la quest principale solo più avanti nel gioco, dopo aver affrontato svariate altre avventure, con un personaggio più sviluppato. Per rendere coinvolgenti gli scontri anche con questi tipi di personaggi, i nemici di **Oblivion** sono stati "livellati." Ciò significa che il nemico che fronteggerete in un determinato combattimento varia in base al livello del vostro personaggio. Salendo di livello, quindi, i furfanti si trasformeranno in Clannfear, piccoli dinosauri Daedric in grado di lanciare incantesimi, e così via dicendo.

E' quindi impossibile riferirsi specificatamente ad un nemico relativamente ad un certo luogo, per cui date un'occhiata alle mappe per avere maggiori dettagli.

In cima alla torre a nord del ponte a nord ovest c'è un interruttore. Ovviamente, non è quello che apre il portale di Oblivion. Ad aprirsi saranno i tre cancelli sui ponti. Dopodichè, procedete verso la via d'uscita e sterminate i tre Daedra che usciranno dal portale del ponte a nord. Quando li avete ammazzati, passate oltre. Fate molta attenzione a dove mettete i piedi sulla piattaforma rialzata che si trova ai piedi della torre, perchè ci sono degli spuntoni per terra!

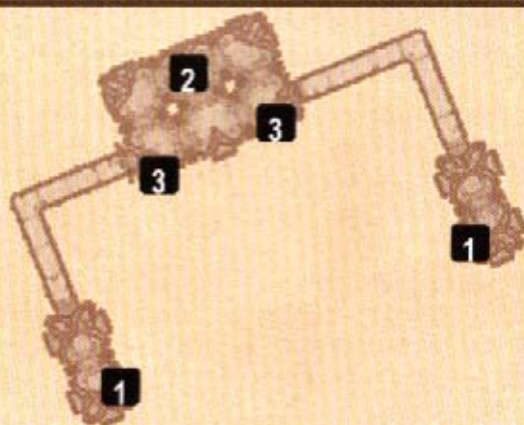
La vostra destinazione successiva sarà la grossa torre centrale a nord. Si tratta dell'unico ingresso per accedere al complesso che include le torri satellite ad est e ovest (in quella a nord si può entrare solo attraversando la piccola grotta nell'angolo nord est dell'isola.)

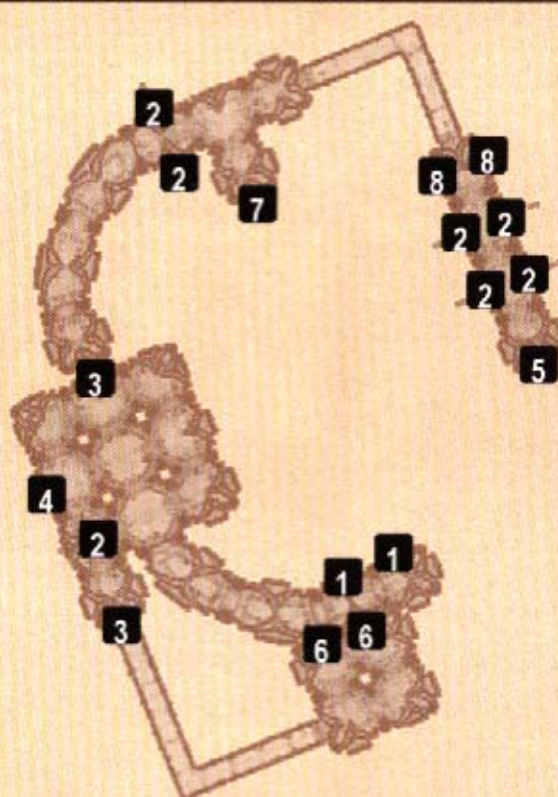
Questo è il primo dei complessi del genere in cui passerete nella quest principale. Sono tutti molto simili: c'è una cittadella centrale, a fianco della quale si trovano delle sale in cui dovrete effettuare la maggior parte delle vostre azioni. In cima, poi si trova una fortezza sigillo, al cui interno c'è una pietra, necessaria a chiudere il cancello di Oblivion da cui siete entrati.

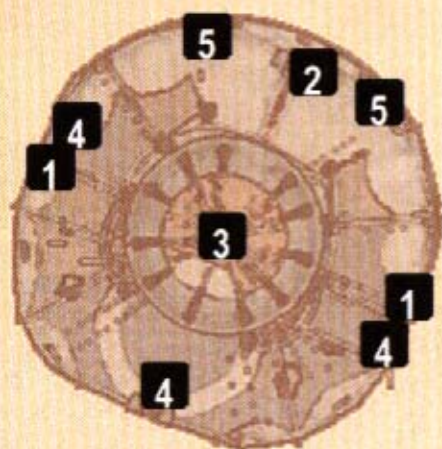
Il banchetto di sangue

1. Uscita per il mondo esterno.
2. Essenze di Magicka
3. Uscita per le sale di squartamento.
4. Strutture verticali: anziché riempire la mappa con tutti i nemici e le fontane presenti nei cinque piani, abbiamo preferito elencare i loro contenuti ai punti 5–9.
5. **Primo piano**: i punti #1–3 compaiono tutti al primo piano.
6. **Secondo piano** (si raggiunge dall'uscita superiore delle sale di squartamento): salite le scale, troverete un Dremora e due uscire per i corridoi della salvezza oscura.

Questo Dremora potrebbe aggirarsi anche nelle sale di squartamento, per cui non sorprendetevi se doveste vederlo in anticipo.

7. **Terzo piano** (si raggiunge usando le uscite a metà dei corridoi della salvezza oscura, i #8 su quella mappa): su questa balconata (senza uscita) troverete un paio di sacchi di bottino Daedric.
8. **Quarto piano** (si raggiunge dall'uscita più in alto dei corridoi della salvezza oscura): ci sono un mago Dremora ed un'uscita ben nascosta. La piattaforma rotonda è un teletrasporto. Attivate una delle punte sul lato nord est per essere trasportati al...
9. ...quinto piano. Qui troverete altri sacchi di bottino e le due entrate per il sigillo di sangue. Il teletrasporto funziona in entrambi i sensi.

Sale di squartamento

1. Uscita per il primo piano del banchetto di sangue.
2. Fontana di sangue (curativa)
3. Uscita per il secondo piano della cittadella.

Corridoi della salvezza oscura

1. Uscita per il secondo piano del banchetto.
2. Trappole. La prima è rotta. Ha ucciso un furfante striminzito.
3. Porte chiuse: la #4 consente di raggiungere la chiave.
4. Uscita per il ponte diretto verso la piccola torre a sud est, chiamata torre della morte. Qui troverete un custode di sigilli dei Dremora che possiede la chiave delle porte al #3, ed il prigioniero Menien Goneld, che vi spiegherà cosa dovrete fare nelle zone alte della torre.
5. Uscita per il ponte verso la piccola torre a sud ovest, il porto della carne. Non perdete troppo tempo, recuperate il bottino, eliminate i due Daedra e fate attenzione all'ascensore rotto.
6. Queste uscite portano su un balcone senza uscita nel banchetto di sangue. (Il terzo piano della cittadella.)
7. Uscita per il quarto piano del banchetto di sangue.
8. Gli interruttori in queste nicchie non disattivano le trappole nella sala al #2, ma vi fanno capire come queste funzionano.

Sigillo di sangue

1. Uscite per il quinto piano del banchetto, che si trovano ad un'altezza più bassa di ciò che sembra dalla mappa.
2. Fontana di sangue: più in basso, all'interno della fortezza, di quel che sembra dalla mappa.
3. Pietra sigillo: attivatela. La situazione si movimenterà e vi ritroverete fuori dal cancello principale di Kvatch.
4. I sacchi Daedric: quello nel mezzo si trova al piano più alto, gli altri al piano di sotto.
5. Essenze di Magicka.

Kvatch

La mappa si trova in cima alla pagina seguente.

1. Osservate il capitano Savlian Matius e svariate truppe. Matius vi manderà a distruggere il cancello di Oblivion nella quest "Spezzare l'assedio di Kvatch." Dopo averla portata a termine, si avvierà una nuova fase della missione: assieme ai resti della guardia cittadina, dovrete attaccare la piazza all'interno del cancello di Kvatch. Nella missione della quest principale "Trova l'erede," avrete la possibilità di salvare le persone rifugiate nella grande cappella di Akatosh e di convincere Martin a seguirvi al priorato di Weynon.
2. Il cancello di Oblivion: dovrete entrare al suo interno e chiuderlo per spezzare l'assedio di Kvatch.
3. Il cancello della città di Kvatch.
4. Daedra livellati: sono nemici che variano dai furfanti striminziti (ai bassi livelli) agli Xivilai (al Livello 21). Quando muoiono, non si rigenerano più.
5. Daedra livellati rigeneranti: questi quattro figuri, simili a quelli indicati al punto sopra, sono progettati per convincere Matius ed i suoi uomini a combattere. Quando parlerete con lui per dare il via all'assalto, non saranno attivi. Quando vi avventurerete a Kvatch senza parlare con Matius, i Daedra al punto #4 non compariranno, mentre apparirà almeno uno di questi nemici rigeneranti. Questa loro caratteristica non consentirà a Martin e compagnia di uscire dalla chiesa. Sarete quindi costretti a chiamare la guardia cittadina per liberarvi di loro.
6. Il boss: se trascinerete le forze di Matius a Kvatch, troverete questo mago Dremora livellato al piano più alto di questa struttura in rovina.
7. **La grande cappella di Akatosh**: all'interno, troverete Martin, due membri della guardia cittadina ed i sopravvissuti agli attacchi Daedric su Kvatch. Dopo aver sconfitto i Daedra con l'aiuto delle truppe di Matius, parlate con Martin che tornerà poi al priorato con voi. Parlate anche con Matius, che vi chiederà di aiutarlo a liberare il castello nella zona ovest della città nella quest mista "La battaglia per il castello di Kvatch." (Non potrete esplorare il resto della città se non direte di sì.)

Dalla cittadella, entrate nel salone inferiore e poi ripassate dalla cittadella. Arrampicatevi all'interno del salone centrale ed attraversate il ponte diretto verso la torre ad est. Una volta in cima, attendete lo sfortunato Menien ed un Dremora, custode sigilli, con cui dovrete probabilmente incrociare le armi per farvi consegnare la sua chiave.

Parlate con Menien, che si trova in gabbia. Non potete salvarlo, ma ascoltate quello che vi dice: trovate la fortezza del sigillo e recuperate la pietra. Egli non vi dirà dove si trova la fortezza, ma è piuttosto ovvio. Grazie alla chiave che avete appena ricevuto potete aprire le porte che vi impedivano di andare avanti. Tornate nel salone centrale ed entrate nella porta a nord, poi fate attenzione alla trappola nel corridoio. Una volta giunti in cima, entrate ancora nella cittadella per raggiungere l'ascensore che si trova nella parte alta. E' qui che le cose si faranno un po' difficili, visto che sarete attaccati da due Dremora. Probabilmente è questa la parte suicida di cui parlava Matius. Combattere, in questo caso, non è una scelta saggia per un personaggio agli inizi. Non farsi vedere e correre sono sicuramente le soluzioni migliori per raggiungere l'ascensore completamente intatti. Una volta in cima, comunque, arrampicatevi in uno degli ingressi della fortezza.

Una pietra sigillo

Attivate la pietra sigillo in cima per rimuovere l'ancora del cancello di Oblivion nel mondo di Daedra. Senza l'ancora, il portale andrà alla deriva, collassando su sé stesso, ma anche trasportandovi, prima della distruzione, al di fuori delle mura di Kvatch. Missione compiuta, quindi.

Tornate nella zona delle barricate per trovare Matius. Avrete un paio di possibilità: la guardia vi chiederà di unirvi al suo piccolo commando (di cui fa parte anche Vonius) e di lanciare un attacco per liberare Kvatch.

Egli sembra di fretta, come un po' tutti in *Oblivion*, ma in realtà non c'è affatto bisogno di agitarsi. Se avete bisogno di prendere un respiro, chiedete al giovane comandante di attendere, fate un viaggio rapido verso l'accampamento e riposatevi in una delle tende. (Molte delle persone che incontrerete vi ringrazieranno per aver chiuso il cancello di Oblivion.) Quando siete pronti, risalite la montagna, parlate ancora con Matius ed accettate la proposta. La piccola armata si muoverà così verso la città per darvi una mano a fare a pezzi i Daedra.

Kvatch in rovina

Ricordate che dovete uccidere tutti i Daedra all'interno ed attorno alla piazza fuori dalla cappella. Ce ne sono poi altri tre nell'edificio in cattive condizioni a sud ovest della chiesa. Se non lo farete, Martin, che si trova su un bancone nella parte frontale della cappella, non vi seguirà e Tierra, una delle guardie, vi mostrerà tutta la sua ostilità.

Ricordate inoltre che potete arrampicarvi in cima all'edificio in cattivo stato ed assistere dall'alto alla distruzione. Le città ad ovest ed a nord sono praticamente sparite mentre il castello a nord ovest è in fiamme.

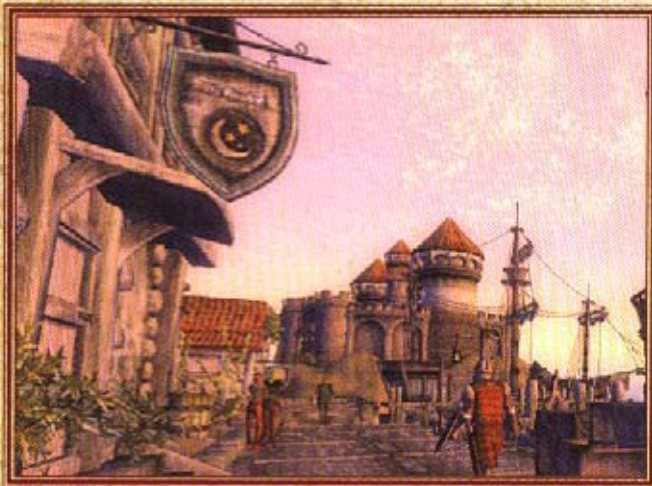
Matius, dopo essere entrato in chiesa, vi chiederà aiuto per conquistare la fortezza. Il successo in questa missione farà salire il livello dell'esercito di cui disporrete nel segmento "Alleati per Bruma" della quest principale. "La battaglia per il castello di Kvatch", invece, non fa parte della quest principale, ma delle altre, di cui si parla nel capitolo "Quest miste".

Martin, l'erede perduto

Se avete fatto a pezzi il Daedra, prendete Martin e viaggiate rapidamente verso il priorato di Weynon.

Ricordate, però, di prepararvi prima per il combattimento.

Varianti per Kvatch

Si può decidere di bypassare il priorato di Weynon e portarsi subito a Kvatch. L'avventura andrà avanti, ma la quest si svilupperà in modo diverso. Avrete ancora a che fare con Matius e dovrete salvare i sopravvissuti stipati nella cappella, ma siccome non sapete ancora nulla di Martin, non potete chiedere nulla su di lui ai rifugiati ed alle guardie. Quando lo troverete, sarà semplicemente un "tizio in chiesa," e non il figlio perduto di Septim. L'uomo sarà portato nell'accampamento, ma dovrete consegnare l'amuleto a Jauffre per sapere il suo nome e poi tornare nel luogo in cui si trova per prenderlo e portarlo con voi. Qualcosa di simile accade quando decidete di presentarvi subito al priorato, per poi raggiungere la chiesa e, una volta lì, attendere di aver terminato l'esplorazione del luogo per parlare con Martin. A quel punto, l'uomo potrebbe

essere già scomparso.

Anche la cappella offre qualche diversivo. Oleta può essere il vostro primo incontro nella quest principale. Egli è un addestratore, un personaggio che, in seguito al pagamento di una somma, può sviluppare una delle vostre abilità (il Recupero, in questo caso). Potete fare due chiacchiere con le due guardie della città: Berich Inian, che si rifiuterà di farvi passare dalla porta nord, relativa alla quest "La battaglia del castello di Kvatch", e Tierra, il più importante dei due. Potete esplorare le parti basse della chiesa e, da una porta all'estremità est della cripta, uscite nell'altrimenti inaccessibile parte est di Kvatch, in cui la distruzione è praticamente totale.

Quello di cui non vi renderete subito conto è che Matius e le altre guardie vi hanno seguito all'interno della chiesa. Senza farsi sentire, Tierra dirà a Matius che c'erano svariati sopravvissuti, che però sono fuggiti, e che bisogna ordinare l'evacuazione dell'accampamento, in cui potrete finalmente trovare Martin. Poi, non sarà necessario entrare a Kvatch assieme alle truppe di Matius. Potete sbarazzarvi dei Daedra attorno alla chiesa da soli, anche se non sarà affatto facile in caso siate un personaggio agli inizi.

Non riuscirete comunque ad eliminarli tutti e sarete costretti, non appena girerete la schiena, a chiedere aiuto a Matius ed ai suoi uomini per impedire alle creature di rigenerarsi.

La crisi di Oblivion

Questa non è una vera e propria quest, anche se fornisce il materiale utile ad affrontare qualche dozzina di quest indipendenti. Al momento è solamente un evento invisibile, la pressione di un interruttore nel cuore oscuro del gioco.

Quando Martin accetterà di seguirvi al priorato di Weynon, attiverete la "Crisi di Oblivion." Da questo punto in poi, si potranno aprire svariati portali nelle zone più selvagge di Cyrodiil. Troverete questi portali nel corso dei vostri viaggi a piedi. Ciascuno di essi si attiva al vostro ingresso in una delle regioni designate.

I cancelli spuntano fuori quando il personaggio si avvicina ad una delle zone possibili, nelle aree più remote di Cyrodiil, quelle che non hanno un nome. A volte, però, li troverete anche vicino alle città. Qua sotto troverete alcuni dei siti più vicini alle comunità più importanti in cui potranno comparire i cancelli.

Si aprono svariati cancelli di Oblivion nelle terre di Cyrodiil.

Vicino Bravil

- A nord ovest della grotta di Veyond, che si trova a nord di Bravil sulla costa nord ovest della baia di Niben.

Vicino a Bruma/Tempio del Signore delle nuvole

- Nelle montagne ad est del tempio.
- A sud di Applewatch, sulle montagne ad ovest di Bruma.

Vicino a Cheydinhal

- A sud ovest della città.
- Su una montagna a nord est di forte Farragut, che si trova a nord est di Cheydinhal.
- A nord ovest della grotta paludosa, che si trova a sud est di Cheydinhal.

Vicino a Chorrol

- Ad est della fattoria di Odill, a sua volta ad est di Chorrol.

- A nord est della caverna di Nonwyll, che si trova sulle montagne a nord di Chorrol.

Lungo la costa d'oro

- Ad ovest del tempio di Malacath, che si trova appena ad ovest di forte Sutch.
- A sud ovest della fattoria Gweden, che si trova a sud est di Anvil.
- A sud est di forte Urasek, che si trova a sud est della fattoria Gweden.

Vicino alla città imperiale

- Appena a sud est dell'università arcana all'estremità sud est della città.
- A nord di forte Variela, nell'antro dei necromanti nella parte ovest dell'alto Niben.
- A sud ovest di forte Chalman, all'angolo nord ovest del lago Rumare.

Vicino a Kvatch

- A sud est dell'accampamento di Dasek Moor, che si trova a sud di quello di Kvatch.
- A nord ovest della fattoria di Shetcombe, che si trova a nord est di Kvatch.
- Ad ovest della grotta di Fyrelight, sulla strada tra Skingrad e Kvatch.

Vicino a Leyawiin

- Su un'isola nella baia del basso Niben, appena a nord di Leyawiin.
- Su un'isola nella baia del basso Niben, appena a nord di Leyawiin.
- A nord della grotta di Lattediroccia, a circa metà della riva ovest del basso Niben.

Vicino a Skingrad

- A sud est della grotta di roccia caduta, che si trova a nord ovest di Skingrad.
- A nord est della grotta dei piani isolati, che si trova a nord-nord ovest di Skingrad.
- Appena a sud ovest della grotta di Goblin Jim, che si trova a nord di Skingrad.

Questi cancelli non sono tigri di carta. Vicino ad essi compariranno spesso dei Daedra ed il portale stesso genererà altre creature. Quando entrerete all'interno, esplorate il mondo rosso dall'altra parte (potrete accedere praticamente a qualunque zona di Oblivion) e poi chiudete il cancello come avete fatto a Kvatch.

Quando lo avrete chiuso, però, non è detto che, una volta tornati in quella regione, il cancello non compaia ancora, portandovi poi in un'altra zona del gigantesco mondo.

In altre parole, i cancelli non possono essere completamente chiusi. Non si tratta di un obiettivo da portare a termine ma di un'anomalia all'interno dell'ambientazione. Man mano che la storia andrà avanti, si attiveranno sempre più portali. Dopo aver completato la quest del santuario di Dagon, quella che darà il via alla guerra, la probabilità che si aprano dei cancelli salirà al 100 per cento.

Contemporaneamente, si apriranno dei cancelli (non di Oblivion) all'esterno di sei città di Cyrodiil: Anvil, Bravil, Cheydinhal, Chorrol, Leyawiin, e Skingrad. Diversamente dagli altri, questi portali potranno essere chiusi completamente prima di portare a termine la quest principale (che li chiuderà in automatico per voi). Peccato che, per la maggior parte di queste chiusure, non otterrete nessuna ricompensa (Cheydinhal fa eccezione), almeno finché non avrete raggiunto il segmento "Alleati per Bruma" della quest principale, che vi permetterà di far entrare nuove truppe per la difesa della città.

Le probabilità di comparsa dei portali non scenderanno ai livelli iniziali fino al termine della quest "Paradiso", mentre gli stessi portali non scompariranno completamente fino alla fine della missione "Accendi i fuochi di drago."

Priorato di Weynon

Quando tornerete al priorato, lo troverete sotto attacco da parte degli assassini della Mitica Alba. La prima persona che vedrete è il pastore, Eronor. Inseguito da uno di loro, egli vi dirà di aver considerato questi spietati personaggi dei semplici viaggiatori, che però hanno ucciso il priore Maborel.

A questo punto, dovete cavarvela da soli. In confronto agli assassini che hanno ammazzato l'imperatore, questi cultisti dovrebbero essere un po' più agevoli da battere. Ce ne sono cinque, tre all'esterno e due nella cappella assieme a Jauffre, e nemmeno il tempo è dalla vostra parte. Effettuate un viaggio rapido per giungere al priorato ed uccidere l'agente che sta inseguendo Eronor se volete salvarvi la vita. Poi occupatevi dei due che stanno attaccando il fratello Piner nei pressi della casa dei priori per non farlo passare a miglior vita. Così facendo, l'uomo si unirà a voi nel combattimento all'interno della cappella, aiutandovi a salvare Jauffre.

Anche nella cappella, il tempo è molto importante. Se necessario, fate da scudo a Jauffre, posizionandovi tra lui ed i cultisti, bevendo le pozioni a vostra disposizione per recuperare energia man mano. Usate la pergamena che avevate trovato nel baule di Jauffre e lasciatevi aiutare anche da Martin, che sarà alquanto utile in questo scontro. I pensieri di Jauffre, non appena lo avrete salvato, saranno tutti rivolti all'amuleto dei re, che aveva nascosto in una stanza segreta a fianco della biblioteca. Dirigetevi lì per scoprire che l'oggetto è scomparso. Ciò porterà Jauffre all'orlo della disperazione. Quando egli scoprirà che Martin è salvo, però, si calmerà.

L'amuleto dei re è stato rubato dagli assassini della Mitica Alba.

Ma come fare a metterlo in salvo? Il monaco decide di farlo portare al tempio del Signore delle nuvole, un'antica fortezza degli Spadaccini, sui monti Jerall, a nord ovest di Bruma. Il vostro prossimo obiettivo sarà quello di scortare Martin e Jauffre al nascondiglio. (Se fratello Piner è sopravvissuto ai combattimenti, sarà lui a rimanere al priorato.) Potete raggiungere rapidamente il tempio (è uno dei pochi casi in cui si può usare il viaggio rapido pur non essendo passati prima da quel determinato luogo) oppure prendere la strada che porta da Chorrol a Bruma, per poi dirigervi a nord verso la fortezza.

Il tempio del Signore delle nuvole

Quando vi avvicinerete, il portone si aprirà, facendo comparire Cyrus, uno degli Spadaccini, con Jauffre che gli presenterà Martin. Gli Spadaccini in cima al pendio lo acclameranno con il nome di "Martin Septim," e l'uomo farà un discorso breve e piuttosto esitante. Al termine, vi ringrazierà per avergli salvato la vita, confessandovi di non saper cosa fare.

Gli Spadaccini acclamano Martin come erede al trono di Septim.

Per fortuna, Martin sembra essere piuttosto sveglio. Egli ha già capito che i cancelli di Oblivion sono innaturali e chiederà a voi ed a Jauffre di aiutarlo a trovare l'imperatore in lui stesso. Jauffre vi ringrazierà per i vostri servigi in modo più tangibile, fornendovi la possibilità di entrare negli Spadaccini. L'organizzazione degli Spadaccini non è una vera e propria fazione, con caratteristiche simili a quelle delle Gilde dei Guerrieri, dei Maghi e dei Ladri, ad esempio. (Consultate i capitoli "Quest delle fazioni" per saperne di più.) E' una fazione sui generis. Il rango è unico, come l'equipaggiamento disponibile. Non troverete mai quest o sotto-quest esclusive per gli Spadaccini.

Diventare membri vi conferirà la possibilità di usare armi ed armature contenute nell'armeria della fortezza, che si trova sotto la biblioteca nell'ala est. Troverete buona parte del vostro equipaggiamento, l'armatura e la spada Akaviri, all'interno di un baule, mentre per l'elmetto ed il guanto dovrete dare un'occhiata al tavolo al centro della stanza.

Questa armatura è più leggera ed offre una protezione migliore di quella che avevate trovato nel baule di Jauffre al priorato. (Non lasciatela lì, però, ma portatevela dietro, almeno in parte, per rivenderla non appena sarete di nuovo in città.) La spada è un po' più pesante dello spadone e provoca leggermente meno danni, ma può essere tenuta con una sola mano, consentendovi di usare, con l'altra, uno scudo o una torcia.

Martin si adatterà molto rapidamente. Lo vedrete spesso vagare in biblioteca, seduto dietro al fuoco nel salone centrale, oppure a dormire nella grande camera da letto situata nell'ala ovest. Egli verrà subito trattato come un re e comincerà presto a comportarsi in quel modo. Lo capirete quando vi dirà di seguire gli ordini di Jauffre.

Il sentiero dell'alba

Tutti sembrano essere d'accordo sul fatto che il vostro obiettivo successivo debba essere il ritrovamento dell'amuleto dei re. Jauffre non ha un piano concreto per andarlo a riprendere, ma vi mette in contatto con qualcuno che potrebbe sapere dove si trova: Baurus. Avevate accompagnato questo Spadaccino attraverso gran parte della prigione imperiale e dei suoi sotterranei. L'uomo vive attualmente nella pensione di Luther Broad, situata nel quartiere dei giardini elfici della città imperiale.

Se decidete di andare a piedi, nella grande foresta, più precisamente nel percorso tra Bruma ed il lago Rumare troverete diversi posti interessanti: la via di Bleaker (uno strano villaggio abitato da elfi oscuri ed altre creature, che compare nella quest Daedric intitolata "Mephala"), la gigantesca grotta non contrassegnata e quella di Sercen.

La strada a sud ovest, che porta al ponte diretto nella capitale è contrassegnata da un paio di forti abbandonati ma non del tutto vuoti (simili alle fortezze di *Morrowind*.), chiamati forte Caractacus e forte Empire.

Se decidete di usare il viaggio rapido per raggiungere i giardini elfici, riprenderete il controllo del vostro personaggio davanti al muro esterno del quartiere. Entrate nel passaggio, passate il giardino e poi girate a sinistra nella prima strada. La locanda si trova dietro la prima porta a nord ovest.

Potreste non riconoscere Baurus senza armatura. L'uomo si trova al tavolo di fronte a voi. Parlate con lui o, semplicemente, sedetevi, per apprendere dalla sua viva voce che è sotto sorveglianza. Dovrete seguire l'uomo che lo sta controllando. Non potrete identificare questo personaggio (Astav Wirich), però, se non darete un'occhiata in giro prima di sedervi. Wirich si alzerà non appena Baurus gli passerà davanti, seguendolo nel seminterrato. Una volta al piano di sotto, Wirich mostrerà chi è davvero, un assassino della Mitica Alba, che tenterà di ammazzare Baurus.

Baurus all'interno della pensione di Luther Broad

Date una mano a Baurus, che purtroppo potrebbe non sopravvivere. Potete mettere fine al combattimento in modo un po' scorretto, lanciando un incantesimo contro la schiena di Wirich mentre sta per sferrare il colpo di grazia del vostro amico spadaccino. Dopodichè, ispezionate il suo corpo, per trovare un libro intitolato *I commenti di Mankar Camoran sul Mysterium Xarxes, Volume 1*. Baurus vi dirà cosa ha appreso, ossia che gli assassini dell'imperatore sono membri di un culto chiamato Mitica Alba, la cui divinità è Mehrunes Dagon.

Grazie davvero, Baurus, per questa ovvietà. L'uomo sospetta di una studiosa, una certa Tar-Meena, che si trova all'università arcana e che potrebbe dirvi qualcosa di più sul libro che avete appena trovato.

Il complesso universitario è situato nell'angolo sud est della città. Se siete membri di alto rango della Gilda dei Maghi, troverete Tar-Meena negli archivi mistici. Negli altri casi, la troverete nell'atrio della torre degli arci-maghi, l'unica parte dell'università aperta al pubblico.

Tar-Meena, capo bibliotecaria degli archivi mistici

Sembra che il vostro libro sia uno dei quattro necessari ad individuare il tempio segreto del culto. Il volume è infatti utilizzato per iniziare coloro che vogliono entrare nella setta. Tar-Meena vi darà la copia presente in biblioteca del secondo libro e vi manderà in una libreria, chiamata Prima edizione, che si trova nel quartiere del mercato. Dovrete fare due chiacchiere con il proprietario, Phintias, per sapere dove rintracciare i due volumi mancanti. Il quartiere del mercato si trova nell'angolo nord est della città. Usate ancora il viaggio rapido per raggiungere la zona, poi entrate nell'ultima porta sulla sinistra. I volumi 3 e 4 sono "impossibili da trovare," dice Phintias. Egli non ha mai visto il quarto libro, ma dispone comunque di una copia del terzo, che ha promesso ad un cliente, un certo Gwinas. Il libraio vi invita a fare un giro in zona in attesa dell'uomo.

Non vi allontanate troppo, però, visto che Gwinas comparirà poco dopo in strada, diretto al negozio.

Gwinas può dirvi come rintracciare l'ultimo volume dei *Commenti di Camoran*

Il libraio vi ha appena passato la soluzione al vostro problema. Rompete le scatole a Gwinas all'interno del negozio, mentre si sta avvicinando alla porta e spiegategli che i Mitica Alba sono coinvolti nell'assassinio dell'imperatore. L'uomo non intende avere più nulla a che fare con il gruppo e vi consegna sia il volume 3 che un appunto su cui troverete le istruzioni per

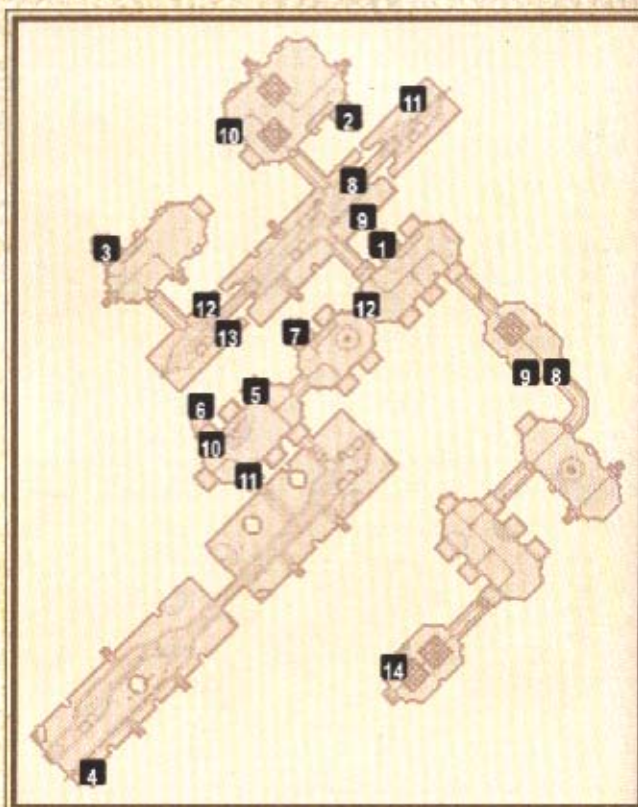
rintracciare il quarto volume. Gwinas lascerà il negozio e si avvierà verso il suo alloggio nella città imperiale. Dovrete usare l'Oratoria per addolcire Phintias e fargli rivelare dove risiede l'uomo. Il luogo in questione è l'albergo Tiber Septim, che si trova nel quartiere di Talos Plaza, nella parte ovest della città. Per trovarlo, recatevi nella zona e poi procedete verso la porzione sud est della rotonda a destra del ponte con cui si accede al quartiere.)

Dovreste seguire Gwinas al suo albergo solo se non siete riusciti a fermarlo al suo arrivo nel negozio, cosa che potrebbe essere accaduta se non siete stati attenti. Gwinas viene attivato non appena chiedete a Phintias dei Mysterium Xarxes, per cui se ve ne andate o non parlate con il libraio dell'uomo, potreste perdervi il suo arrivo o non comprendere la sua importanza.

In caso non vogliate persuadere Gwinas a passarvi il libro 3, potete far salire il livello dell'Ordine di Phintias a 70, convincendolo così a vendervi il volume. (In questo modo, potrete anche divertirvi un po' e vantarvi di quello che avete fatto con Gwinas.) Se foste degli esperti scassinatori, invece, potreste rubare il libro dal negozio prima di parlare con Phintias. Lo trovate nel baule a fianco delle scale dirette nel solaio. (Anche in questo caso dovrete comunque farvi dare l'appunto relativo al quarto libro da Gwinas.)

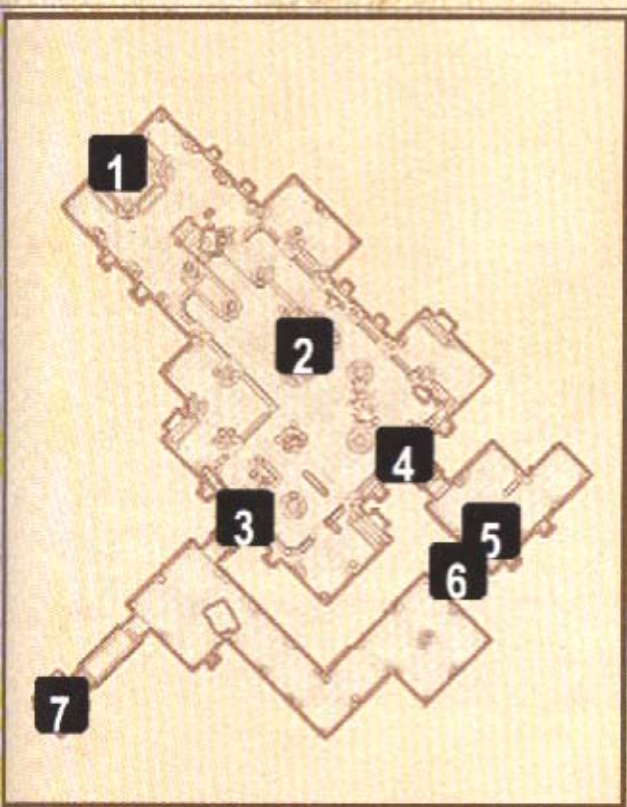
Un ladro esperto potrebbe rubare sia il libro che l'appunto, mentre un efficiente assassino non avrebbe remore ad ucciderli e portare via quello che gli serve.

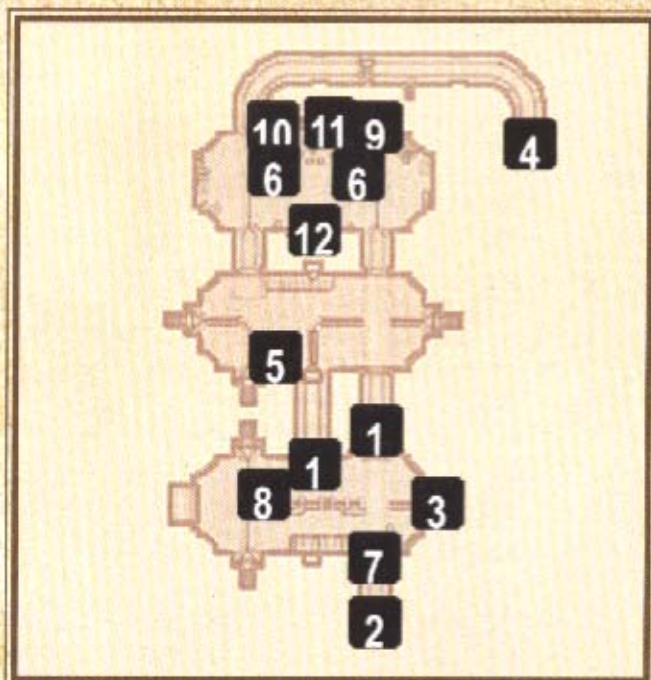
Tornate nel quartiere dei giardini elfici, parlate con Baurus dell'"incontro con i Mitica Alba" e delle "fogne," poi seguitelo. A quanto pare, l'incontro si sta tenendo proprio in quel momento. Lo Spadaccino vi porterà giù nelle fogne. Seguitelo nel tunnel ad est, poi nel portone diretto a sud verso una cisterna e quindi nella camera dal soffitto altissimo che ricorda molto quella vista nelle fogne della prigione imperiale.

Fogne dei giardini elfici

1. Uscita per il quartiere dei giardini elfici: vi troverete qui dopo essere entrati nelle fogne con Baurus nella missione "Il percorso dell'alba" della quest principale.
2. Uscita per la cantina di Othrelos.
3. Uscita per la cantina di Irene Metrick.
4. Uscita per l'impianto fognario: dovrete passare attraverso questa fogna per raggiungere la parte sud delle fogne del giardino elfico.
5. Uscita per le fogne sommerse: Baurus si ferma in questo punto per decidere chi mandare avanti per l'incontro con i Mitica Alba. Questo ingresso deve essere usato dal personaggio che va avanti.
6. Uscita per le fogne sommerse: questo invece va usato dal compagno.
7. Uscita per la cantina di Fathis Ules.
8. Cancello dell'acquitrino: questo cancello è operato, si fa per dire, da remoto. Le due valvole che sollevano le tre cancellate si trovano vicino ad esse.
9. Girate le ruote: le valvole aprono i cancelli descritti al punto #8.
10. Un baule
11. Nel baule ci sono una o due pozioni in grado di ripristinare gli attributi.
12. Due sacchi di cibo

LA QUEST PRINCIPALE

13. Un sacco di cibo quasi totalmente sommerso.
14. Nel barile ci sono due torce.

Impianto fognario

1. Uscita per la parte nord delle fogne del giardino elfico.
2. Uscita per la parte sud dei giardini elfici.
3. Un baule.
4. Nel sacco c'è una pozione curativa.
5. Una cassa.
6. Un barile.

Fogne sommerse

1. Questi cancelli saranno aperti da Raven Camoran e da una delle sue guardie quando giungeranno da voi per l'incontro.
2. Uscita per le fogne del giardino elfico: questa porta è usata come ingresso dal vostro compagno nell'incontro con Raven Camoran, l'agente dei Mitica Alba.
3. Uscita per le fogne del giardino elfico: questo ingresso deve essere usato dal personaggio che va avanti.
4. Uscita per le fogne di Talos Plaza: si aprono con la stessa chiave usata per le porte del punto #1.
5. Raven Camoran
6. Guardie della Mitica Alba.
7. Se deciderete di incontrare da voi i Mitica Alba, Baurus si apposterà in questo punto.
8. Sedetevi qui. Camoran non ci metterà molto ad arrivare. Entrerà dal cancello, camminerà attorno al tavolo e farà un piccolo discorso. Dopodiché la vostra copertura salterà. Al termine del combattimento, prendete il volume 4 dei *Commenti* dal suo cadavere.
9. Un baule.
10. Un altro baule.
11. I volumi 1 e 2 dei *Commenti sui Mysterium Xarxes* si trovano su questa libreria...
12. ...mentre il volume 3, sei pezzi d'oro e due grimaldelli sono appoggiati su questa scrivania.

Una volta arrivati qui, vi dovrete fermare per decidere chi andrà a prendere il libro e chi se ne starà dietro. Il primo dovrà procedere all'interno della porta ad ovest, quella diretta nelle fogne sommerse, per poi sedersi al tavolino. L'altro dovrà salire in cima alle scale a sud, entrare nella stessa stanza dal passaggio ad ovest e stare lì a tenere la situazione sotto controllo. La vostra scelta non farà alcuna differenza. In ogni modo, lo sponsor di Gwinas, Raven Camoran, spunterà fuori poco dopo e comincerà a pronunciare un discorso di recluta mento. Due cultisti compariranno in una delle stanze adiacenti. Il discorso, però, terminerà prematuramente, sfociando in un combattimento. Le ragioni sono molteplici: qualcuno potrebbe aver scoperto che Baurus era lo Spadaccino sotto sorveglianza oppure che vi siete portati dietro dei rinforzi. Anche sedersi su una sedia diversa da quella indicata dagli uomini della setta li farà arrabbiare. A quanto pare, l'obbedienza agli ordini è un punto indispensabile per i Mitica Alba.

Raven Camoran

Uccidete i tre, prendete il quarto volume dei *Commenti* dall'inventario di Camoran e parlate ancora con Baurus, intento a dirigersi alla fortezza per servire Martin.

Vi ritroverete così da soli con un enigma da risolvere. Come farete ad individuare il luogo in cui si trova il santuario di Mehrunes Dagon?

Non preoccupatevi, visto che non dovreste avere grossi problemi a trovare una soluzione. Cominciate a leggere i libri per far salire di un punto il livello di ciascuna delle quattro discipline magiche: Evocazione, Distruzione, Illusione e Misticismo.

Se non riuscite a capirlo, Baurus vi suggerirà che forse Tar-Meena, la studiosa che vi ha consegnato il secondo libro, potrebbe aiutarvi. Uscite dalle fogne passando da dove siete entrati ed andatela a trovare in università.

Dovrete parlare con lei per tre volte in tre giorni diversi per ottenere la soluzione. Le prime due conversazioni vi forniranno semplici consigli utili a trovarla da soli.

Ella sospetta che nel libro sia contenuto un messaggio nascosto, ma avrà bisogno di un altro giorno per lavorare sul progetto, il che significa che dovrete attendere oltre la mezzanotte per farle altre domande.

A questo punto, Tar-Meena dirà che la prima parola di ciascun paragrafo potrebbe essere la chiave per scoprire il significato del libro, ma per esserne sicura avrà bisogno di un'altra giornata di studio.

A questo punto, provateci da voi. Se non ci arrivate da soli, ecco come dovete fare: prendete la prima lettera di ogni paragrafo per formare un messaggio che recita "La strada dell'imperatore è diretta dove la torre tocca il sole di mezzogiorno." Se non siete ancora riusciti a capirla, quando tornerete in università il giorno seguente, Tar-Meena vi dirà proprio quella frase e cercherà anche di spiegarvela. La strada dell'imperatore si trova nella zona del palazzo.

Per essere precisi, la strada è situata all'interno del cimitero del palazzo. Dirigetevi rapidamente al quartiere del palazzo per comparire nel mezzo di un passaggio diretto verso una rampa di scale a nord est. Girate a destra appena prima delle scale ed avvicinatevi alla grossa tomba a cupola. Passate il cursore sopra di essa per scoprire che si tratta di quella del principe Camarril.

La tomba del principe Camarril nel palazzo dell'imperatore.

Attendete mezzogiorno per veder comparire una mappa luccicante sulla porta della tomba, su cui sarà evidenziato il tempio dei Mitica Alba. Date quindi un'occhiata alla mappa delle province per vedere che il segno di destinazione è comparso tra le colline ad ovest del lago Arrius, nella parte est di Cyrodiil.

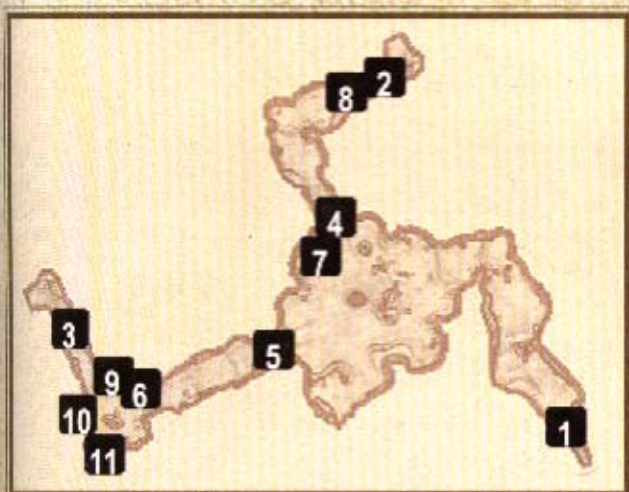
Non dovrete passare nuovamente dal tempio del Signore delle nuvole per comunicare la riuscita della missione o ricevere istruzioni per la nuova quest. (Se lo fate, Jauffre vi farà le sue congratulazioni e vi augurerà buona fortuna. Baurus invece sarà impegnato a sorvegliare Martin, il quale si lascerà scappare un commento sui *Mysterium Xarxes*.)

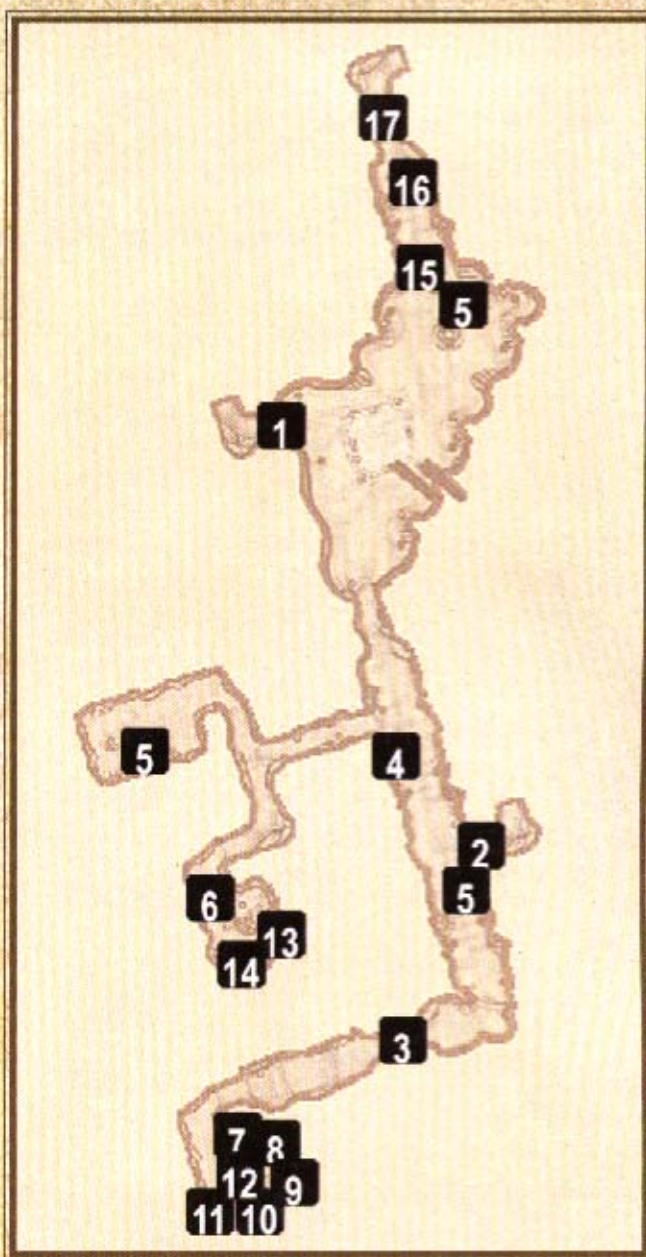
Dirigetevi quindi al tempio per recuperare l'amuleto dei re.

SANTUARIO DI DAGON

Il vostro tragitto nella parte est di Cyrodiil passa attraverso terre desolate e, verso la fine, decisamente ostili. Procedete per lungo la costa del lago Rumare e, una volta nei pressi della grotta di Sercen, andate ad est. Dopo aver passato la locanda Roxey, il percorso comincia a dirigersi verso sud. Dirigetevi ad est-nord est ed attraversate la campagna per incontrare, nel

corso del cammino, il forte Chalman (che è diventato un dungeon di non morti), la minera esaurita (che fa da tana per i goblin), e, in cima alle colline, la fattoria Follia di Harm (che entra in gioco nella quest "La vendetta si serve fredda") (consultate il capitolo "Quest miste" per saperne di più). Dopo la lunga distesa di terra arriverete finalmente al tempio, che si trova nella parte più lontana delle montagne. (I pendii ad est della fattoria sono piuttosto scoscesi e potrebbe essere necessario deviare a nord o est per raggiungere la grotta.)

Caverne del lago Arrius

1. Uscita per il lago Arrius.
2. Uscita per l'anticamera del santuario.
3. Uscita per le stanze del santuario.
4. Una porta chiusa a chiave. Nella missione "Il santuario di Dagon" della quest principale il custode (#7) ve la aprirà quando gli darete il contrassegno. Oppure, potete ucciderlo e prendere la chiave.
5. Una porta segreta: si apre solo dall'altra parte. E' una via di fuga, che consente anche al giocatore che ha lasciato tutte le sue proprietà nell'atrio di recuperarle per poi tornare a saccheggiare il santuario e colpire gli accoliti con bastoni appuntiti.
6. L'interruttore che apre la porta segreta del punto #5.
7. Il custode: quando gli fornirete il contrassegno, aprirà la porta chiusa a chiave del punto #4.
8. Harrow: il guardiano del tempio vi attende in questo punto. Si approprierà di tutte le vostre proprietà e vi guiderà, tramite l'anticamera, all'interno del santuario di Dagon.
9. Bottino: un mantello, una copia del libro *Nascondersi nell'Ombra* e due casse.
10. Un sacco di grano ed un barile di roba senza valore.
11. Nel baule ci sono oro e, forse, anche altri oggetti.

Anticamera del santuario

1. Uscita per le caverne del lago Arrius.
2. Uscita per il santuario di Dagon, bloccata da una serratura ad uno o più cilindri. (Harrow ha la chiave.)
3. Porta del magazzino, bloccata da un lucchetto con tre o più tamburi. La guardia del magazzino dispone della chiave, ma non è nelle vicinanze. (Vedi punto #7 della mappa "Stanze del santuario".)
4. Una guardia della Mitica Alba, che pattuglia la zona fino al cancello all'estremità nord dell'anticamera.
5. Una guardia della Mitica Alba.

6. Un accolito della Mitica Alba.
7. Sulla piattaforma in basso ci sono un barile (con due torce) ed un baule. Sotto la piattaforma c'è invece una gemma dell'anima inferiore.
8. Nella rastrelliera si trovano una mazza ed una spada corta di ferro.
9. Nel baule ci sono una o due pozioni ripristinanti.
10. La cassa con lo scudo di ferro contiene: un uniforme dei Mitica Alba, una pozione, una pergamena e dei gioielli magici. Il resto è ciarpame.
11. Nella cassa non c'è niente di importante, ma nel baule ci sono oro e, probabilmente, anche altri oggetti di valore.
12. Nel barile e nella cassetta c'è solo ciarpame. Il baule è identico a quello del punto #11, la grande cassa a quella del punto #10. Ed il grano sembra piuttosto gustoso.
13. La cassetta contiene gioielli magici ed una pergamena. Sul tavolo c'è il libro *Dei e culto*.
14. Su uno scaffale in pietra, troverete i primi tre volumi dei *Commenti sui Mysterium Xarxes*.
15. Il cancello non può essere aperto da questo lato...
16. ...ma può esserlo dall'altro usando questa leva.
17. Uscita per le stanze del santuario.

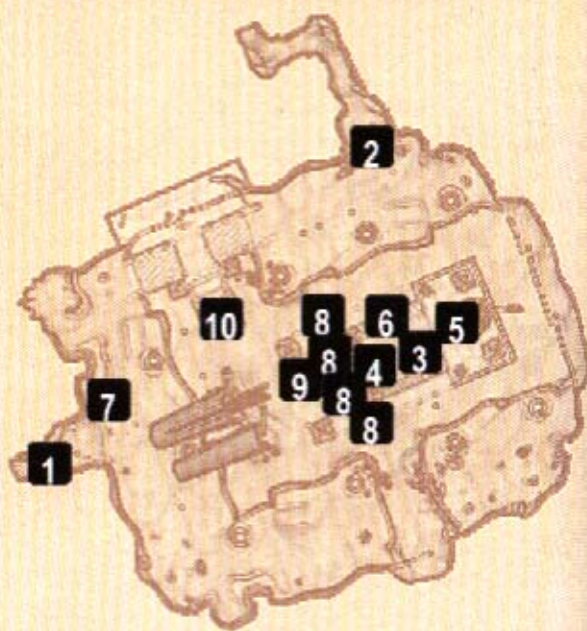
Una volta all'interno potete scegliere di giocare in due modi diversi: sotto copertura o all'attacco. Potete dare il contrassegno al custode ed attendere che vi apra la porta, oppure ammazzarlo spietatamente e prendergli la chiave. Nella stanza successiva, potete consegnare tutti i vostri possedimenti al guardiano del tempio, Harrow, e consentigli di guidarvi all'interno per dare il via alla vostra iniziazione. Nessuno vi vieta, però, di rispondere negativamente a quello che vi offre, per poi ucciderlo. Se avete ucciso il custode, dovrete vedervela con Harrow; all'interno del tempio, poi, vi saranno tutti ostili non appena vi metterete a combattere con qualcuno.

Harrow, guardiano del santuario di Dagon

Quello sotto copertura è il modo di fare perfetto per un personaggio di basso livello, visto che vi permette di raggiungere anche le zone più interne del tempio. Mettersi a combattere istantaneamente, invece, fa saltare la copertura. La voce del vostro attacco si sparge infatti a velocità incredibile nel luogo, e sarete costretti ad uccidere tutti quelli che si trovano nell'anticamera per raggiungere la zona interna.

Non dovrete dare tutto quello che possedete ad Harrow, comunque. Cercate una zona sicura nella prima stanza del tempio, lasciate giù buona parte delle vostre cose, poi andate a parlare con il guardiano. (Se lasciaste la vostra roba fuori dal tempio, la vedreste rotolare giù per il pendio, dimostrazione del valido motore fisico presente nel gioco.)

Non potrete comunque mollare l'oro, per cui rassegnatevi a consegnarlo ad Harrow (almeno per il momento). Per cui, magari investitelo prima per acquistare equipaggiamento, pozioni e incantesimi, altrimenti tornate lì dopo aver fatto tutto e riprendetelo.

Santuario di Dagon

1. Uscita per l'anticamera, provando a fuggire, la troverete bloccata da un cancello.
2. Questa uscita sarà aperta. E' quella buona. Eliminate i nemici e poi uscite, oppure correte fuori subito.
3. Il portale per il "Paradiso" personale di Mankar Camoran compare in questo punto.
4. Mankar Camoran: il secondo cattivo, in ordine di importanza, di *Oblivion* appare qui per la prima volta. Sul podio dietro di lui ci sono il vostro obiettivo, il libro dei *Mysterium Xarxes* ed un pugnale d'argento, con cui potrete mandare la vittima sacrificale Jeelius (#5) all'altro mondo.

5. Jeelius: questo prete del tempio dell'Unico della città imperiale è stato rapito dai Mitica Alba per sacrificarlo in onore del signore dei Daedra Mehrunes Dagon. Potrete ucciderlo o risparmiarlo.
6. Ruma Camoran: la figlia di Camoran. Fairuza Balk sarebbe la scelta perfetta per interpretarla in un film. Vi dirigerà al sacrificio di Jeelius.
7. Guardia del santuario: compare in questo punto quando comincia a risuonare l'allarme.
8. Accoliti dei Mitica Alba.
9. Dopo avervi portato nel santuario, Harrow si metterà a guardare. Se rivorrete la vostra roba, dovrete andarlo subito a trovare non appena scoppierà l'inferno.
10. Scala diretta all'uscita.

Quando entrerete nel tempio, potrete sentire subito il discorso del leader della setta Mankar Camoran. Le sue parole vi confermeranno il coinvolgimento dei Mitica Alba nei vari omicidi e vi faranno intuire le loro intenzioni future.

"Il momento della Purificazione si avvicina," dichiara l'uomo. "Andrò in Paradiso e tornerò con Lord Dagon all'arrivo dell'alba!"

E così farà, portando con sé l'amuleto dei re, ma non il *Mysterium Xarxes*, che resterà dietro un pugnale sacrificale sul podio all'estremità ovest del palco.

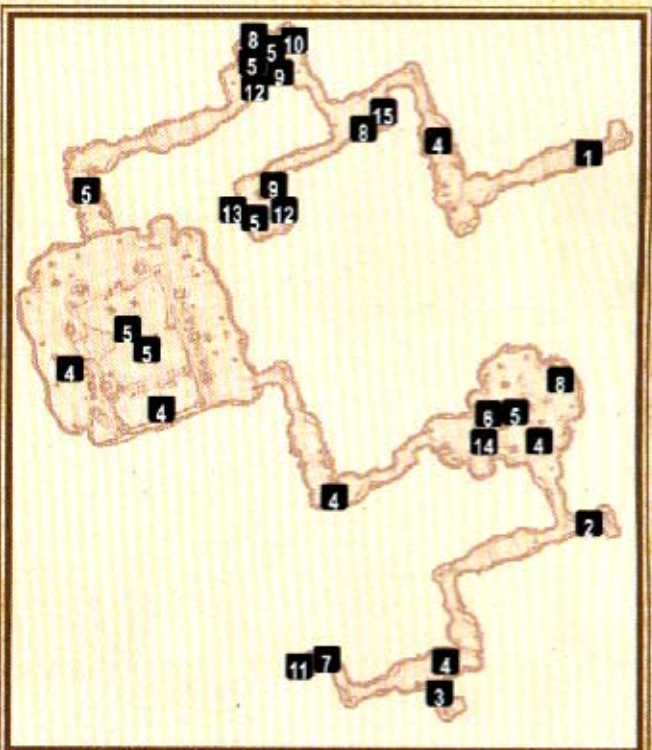
Mankar Camoran predica ai suoi seguaci nel tempio di Dagon.

Parlate con Ruma Camoran, la figlia di Mankar, la quale vi ordinerà di uccidere la vittima stesa sull'altare.

Dovrete prendere una decisione molto difficile. Con la morte di Jeelius, la vostra fuga dal tempio sarà sicuramente più facile. Uccidendolo, dimostrerete la vostra fedeltà a Ruma Camoran e gli accoliti alla base del palco se andranno. Se siete andati sotto copertura è per chiudere il portale di Oblivion e salvare vite innocenti, non per toglierle. Diciamola tutta, non riuscirete ad uscire dal tempio con i *Mysterium Xarxes* in qualunque caso. Salvare Jeelius non renderà le cose molto più difficili. L'allarme non rientrerà e, liberandolo in questo modo, rischiereste di farlo uccidere in pochi istanti dai nemici più vicini.

I *Mysterium Xarxes*

Per cui, salvatelo (non basterà semplicemente rifiutarsi di ucciderlo), prendete il libro e scappate a gambe levate sulle scale a nord. Egli vi seguirà fuori dal tempio e tornerà successivamente nella città imperiale. (Lo ritroverete in seguito nel quartiere del tempio a svolgere il suo lavoro, quello di prete.)

Stanze del santuario

1. Uscita per il santuario di Dagon.
2. Uscita per l'anticamera del santuario.
3. Uscita per le caverne del lago Arrius e la porta segreta. E' quella buona.
4. Una guardia dei Mitica Alba.
5. Un accolito dei Mitica Alba.
6. Un cuoco dei Mitica Alba. Si tratta di un altro accolito.

per la precisione il cuoco del tempio, cosa che si può capire dal cucchiaio d'argento che ha nell'inventario e dal 10 percento di possibilità che ha di possedere ingredienti rari.

7. Guardia del magazzino: questo tizio è bloccato in fondo al santuario e l'isolamento gli permette di non fare il suo lavoro come si deve. Dovrebbe sorvegliare il magazzino all'estremità sud dell'anticamera. Invece, dorme 22 ore al giorno e sfrutta il resto del tempo per mangiare nella grande stanza a nord est. Borseggiatelo oppure uccidetelo per recuperare la chiave del magazzino.
8. Nella cassa ci sono gioielli magici ed una pergamena.
9. Nel baule potrebbero esserci una pozione, gioielli magici ed una pergamena.
10. La cassa è simile a quella del punto #9, mentre nel baule potrebbero esserci un paio di pozioni ripristinanti.
11. Qua trovate un libro sulla Furtività, intitolato *Testimone Sacro*. C'è il 75 percento di possibilità di trovare pozioni ripristinanti ed il 50 percento di recuperare gioielli magici ed essenze di Magicka. (Si tratta del materiale che la guardia del punto #7 ha rubato dal magazzino.) La porta è comunque bloccata da una serratura a due cilindri.
12. Nel baule ci sono alcuni pezzi d'oro ed altri oggetti.
13. Questo baule è chiuso con una serratura a due cilindri.
14. La roba nelle casse è inutile, ma non il sacco di grano.
15. Sugli scaffali si trovano pozioni Occhionotturno e Fortifica personalità, pergamene varie, gemme dell'anima vuote di tipo piccolo e inferiore, una copia del *Libro di Daedra*, ed una lista di roba da comprare, che comincia con "Birra, molta birra,". (Sulla scrivania troverete la ricetta per preparare una pozione, che funziona anche se siete alchimisti agli inizi.)

Non potete uscire da dove siete entrati, a causa di un portone chiuso che non vi permette di tornare nell'anticamera. Fortunatamente, c'è una seconda uscita nella parte nord della stanza, oltre la quale troverete un'altra piccola anticamera ed il tunnel che vi porterà finalmente all'esterno. Il vostro primo istinto sarà probabilmente quello di obbedire all'ordine ricevuto e portare subito il libro a Martin. Prima di fare ciò, però, potete sfruttare l'uscita che avete scoperto e tornare all'interno del tempio per recuperare tutto quello che può esservi utile, come ad esempio gli oggetti e l'oro che avevate lasciato in precedenza ad Harrow. Il guardiano si dovrebbe trovare ancora all'interno dell'edificio e sarete quindi costretti ad ucciderlo per riprendere il vostro oro. Un'altra zona in cui ci sono parecchie cose interessanti è quella vicino alla porta della stanza con i pilastri nella quale avevate seminato i vostri inseguitori.

Tuttavia, raggiungere Harrow ed uscire vivi non è una cosa semplice, anche dopo aver recuperate tutto l'equipaggiamento. Se avete scelto di fuggire dal sacrificio, ci saranno ancora svariati gruppi di guardie ed accoliti, senza dimenticare Ruma Camoran, nell'anticamera e nel tempio stesso. Più a lungo resterete nell'edificio, maggiore sarà il rischio che vi prendano e provino ad uccidervi. Tornati al tempio del Signore delle nuvole, parlate con Martin e dategli il libro. Egli si aspetta che il volume riveli un modo per aprire il portale del Paradiso di Camoran e, quindi, permetta di riprendersi l'amuleto.

Ma ci vorrà un po' per ottenere la soluzione. Nel frattempo, Martin vi dice di andare a sentire Jauffre per una questione legata ad alcune spie a Bruma.

Spie

Il tempio non è più così sicuro e segreto come il grande maestro degli Spadaccini pensava. Le guardie dell'edificio hanno riferito di aver visto degli stranieri sulla strada che porta al tempio nelle precedenti notti. Jauffre non può mobilitare tutti i suoi uomini per fare una ricerca sulle montagne, perché ovviamente non può compromettere la sicurezza della fortezza. Per questo motivo, sarete voi a dover cercare le spie. Egli vi suggerisce così di andare a parlare con i capitani Steffan e Burd, che si trovano a Bruma. A seconda dell'ora, Steffan potrebbe trovarsi a pattugliare le mura, a sorvegliare Martin, a mangiare in biblioteca o a dormire. L'uomo vi dirà che gli stranieri compaiono solitamente al tramonto, nei pressi di una runa in fondo al pendio. (Leggete il capitolo "Quest libere" per saperne di più sulle rune.) Burd si può trovare invece nel salone del castello di Bruma o nei locali vicini. Egli non ha notato molti stranieri in città e vi dirà anche che, pure in piena "crisi di Oblivion", non ha visto molto movimento in giro, a parte il recente viaggio compiuto da Jearl verso sud. (Burd non dice nulla di lei, è il primo a parlarne, a meno che non l'abbiate già incontrata nei pressi della runa.) Dovrete quindi risolvere il caso scegliendo uno dei due approcci possibili. Il primo ha a che fare con la sorveglianza, l'altro richiederà di andare ad investigare a Bruma. In entrambi i casi, però, ad un certo punto, dovrete combattere.

Sorveglianza

Voltate lo sguardo verso sud ed aspettate. Dopo le 7, due loschi figuri si avvicineranno alla runa ad est della collina a sud.

La runa all'esterno del tempio del Signore delle nuvole

I due non svolgeranno una palese attività di spionaggio, ma la loro presenza non potrà che destare dei sospetti. Restate a distanza di sicurezza e, alle 10, seguiteli fino all'ingresso delle grotte di Bruma, a sud ovest della città. Da qui, potrete raggiungere la porta del seminterrato della casa di Jearl, situata nell'angolo sud ovest della città.

Se siete in grado di scassinare il lucchetto, potrete affrontare a viso aperto le due spie Saveri Faram e Jearl.

Se non siete in grado di scassinare, fatevi notare dalle spie. Quando si trasformeranno in guerrieri Mitica Alba e vi attaccheranno, uccideteli. Dopodichè, prendete dai loro cadaveri le chiavi dell'ingresso della caverna e dell'altra porta. (Jearl ha anche la chiave della sua casa.)

Ma dove si trovano le informazioni che Jauffre vi aveva chiesto di recuperare? Su un tavolo, nel solaio, c'è una nota scritta da Ruma Camoran che parla delle operazioni del nemico e dei loro piani futuri. L'ordine dei Mitica Alba è già a conoscenza del fatto che Martin si trova al tempio del Signore delle nuvole, cosa che ha reso la distruzione della fortezza una priorità. Le spie, Jearl e Saveri Faram (che sono identificate con i loro nomi) stavano tenendo Martin sotto controllo. (I Mitica Alba non vogliono che si ripeta una nuova Kvatch.) Gli agenti sono stati anche piuttosto attivi nella zona fuori Chorrol, come testimonia la comparsa di un portale in quella area, ed un grande portone dovrà apparire anche a Bruma.

L'ordine sembra anche avere un certo interesse per voi, molto probabilmente più in questo momento che nell'istante in cui la nota era stata scritta.

Investigazione

Presumiamo che non siate riusciti a tenere sotto controllo le spie e non vogliate perdere un'altra giornata. Dirigetevi a Bruma ed andate dal capitano Burd.

Burd, capitano della guardia di Bruma

Jearl è del luogo, ma il suo nome è l'unica informazione di cui siete in possesso. Quando parlerete con Burd, il vostro diario vi suggerirà di fare due chiacchiere con Jearl. Ella non esce mai da casa. L'edificio, poi, rimane chiuso tutto il giorno, cosa che rende il vostro compito ancora più difficile. Se cercate di scassinare la porta, riceverete una multa. Avete quindi bisogno di qualche informazione in più per entrare nella casa senza essere incolpati di nulla. Chi ci può dare queste informazioni utili? Un piccolo sondaggio tra i residenti permette di venire a conoscenza dei numerosi problemi del luogo, purtroppo non affrontabili in questo capitolo. Uno di loro, però, si lascerà scappare un commento su Jearl, che fa aumentare i vostri sospetti senza fornire però nessuna possibile causa. (Regner, che vive in uno degli edifici ad est, dice che Jearl resta in casa tutto il giorno.)" Se farete la domanda sugli "stranieri in città" a Jorek l'esiliato, un mendicante che vaga per le vie di Bruma, egli dirà che la sua memoria "non è più quella di una volta. " Vi basteranno cinque pezzi d'oro per farla tornare in forma. L'uomo ricorderà di aver visto qualcuno, un personaggio sconosciuto, guardare fuori dalla finestra di Jearl quando lei non era a casa. Anche due dei vicini di Jearl vi diranno una cosa simile. Ongar, il tizio che vive dall'altra parte della strada ed Arnora, che sta ad est, hanno sentito Jearl parlare con qualcuno e, come Jorek, Ongar ha visto qualcuno alla finestra. Questi due, però, parleranno con voi solo in caso apparteniate alla Gilda dei Ladri o se riuscite a far salire il loro Ordine a 60. Fatelo cimentandovi nel gioco dell'Oratoria o cercando di ammaliarli (sono queste le due modalità principali per rendere più malleabile l'indole di una persona)

Anche la porta di Ongar è chiusa e tentare di aprirla provocherà la consueta reazione delle autorità. Ongar si trova lì solo dalle 6 a mezzogiorno, mentre successivamente egli sarà a mangiare da Olav o a fare giri per la città. A questo punto dovreste avere la motivazione che cercavate. Portate questa informazione da Burd, che vi darà il permesso per ispezionare la casa di Jearl. Dovrete comunque scassinare la porta principale e quella della botola da cui si può accedere al solaio, all'interno del quale troverete la nota di Ruma Camoran. (Se non siete in grado di scassinare, l'unico modo per andare avanti è quello di inseguire le spie, come descritto nella sezione "Sorveglianza" e rubare le loro chiavi.)

Cercate gli ordini di Ruma nel seminterrato di Jearl.

Tornate da Jauffre per comunicargli i vostri progressi. Il grande maestro contatterà la contessa di Bruma per avvisarla della possibile minaccia. Dovrete quindi andare da Martin per sapere come procede la decodifica dei *Mysterium Xarxes*.

SANGUE DI DAEDRA

Martin può, come aveva già fatto Camoran con i *Mysterium Xarxes* per creare il suo Paradiso, legarsi al libro malvagio per far comparire un portale diretto verso quel regno. Per farlo, però, egli ha bisogno di recuperare i materiali necessari per il rituale e, fino ad ora, ne ha individuato solo uno. Chiedete a Martin di questo "manufatto Daedric" per apprendere che è possibile recuperarlo solo tramite le sette devote ai vari signori dei Daedra e che il libro *Eretici Moderni* spiega piuttosto bene tutti questi culti. Nella biblioteca del tempio dovrebbe esserci una copia del volume in questione. Martin, però, non si è spiegato bene. Egli infatti intendeva dire che nel tempio se ne trova una copia, che però non è fisicamente nella biblioteca situata all'interno dell'ala est. (Il libro è sul tavolo nel grande salone del tempio.) Leggete *Eretici Moderni* per apprendere in quale luogo si trova il santuario di Azura. Il vostro diario vi consiglia di andare a fare un giro in questo tempietto per imparare come recuperare questi manufatti Daedric. Date un'occhiata alla mappa per assistere alla comparsa dell'indicatore che vi mostrerà la posizione dell'edificio.

Il santuario di Azura

Inizialmente, tutto vi sembrerà facile, ma in realtà la quest è piuttosto complicata.

Se avete letto il libro (li state leggendo, vero?) avrete appreso l'esistenza di altri signori dei Daedra con i loro manufatti: Hircine il cacciatore (la nemesi in *Bloodmoon*, l'espansione di *Morrowind*), il Daedra, ed il suo manufatto, la pelle del salvatore; Malacath ed il martello Volendrung; Molag Bal e la mazza di Molag Bal. "Gli altri signori dei Daedra, i loro templi ed i loro adoratori sono oggetto di ricerca persistente, da parte di validi ricercatori, nelle terre di Cyrodiil," dice il libro.

Infatti, basterà uno qualunque dei 15 manufatti Daedric per portare a termine la quest. Ma quale dovete recuperare per il rituale di Martin?

RECUPERARE I MANUFATTI

Eccovi qualche informazione in più su come scegliere il manufatto: se la comodità e la velocità sono importanti per voi, raggiungete rapidamente il santuario di Azura o quello di Sanguine. Dovreste già conoscere questo luogo, se siete passati da Kvatch, oppure se avete esplorato le terre di Cyrodiil per conto vostro. Ci sono poi altri due templi a distanza relativamente breve: quello di Namira, situato ad est di Bruma, e quello di Hermaeus Mora, ad ovest del tempio degli Spadaccini tra le montagne, vicino al confine con Skyrim. Probabilmente, però, quello che troverete non vi basterà. Per invocare i signori dei Daedra sono spesso necessari ingredienti particolari, piuttosto difficili da reperire per un personaggio agli inizi. I mostri che li custodiscono compaiono solo quando il giocatore è salito parecchio di livello. Cosa fare quindi, in caso troviate solo delle piccole patate? Alcuni alchimisti vendono gli ingredienti che vi servono, ma capire quali sono veramente utili è un'impresa. Gli ingredienti verranno quasi sicuramente fuori per puro caso e non saranno mai al loro posto quando li andrete a cercare appositamente.

I negozi non dispongono di un magazzino pre-fissato. Come accade con i bottini, la merce presente nei negozi dipende dal livello del giocatore.

Se desiderate una quest facile, dirigetevi nei santuari di Nocturnal e Hircine. E' un lungo viaggio, però, quello che vi separa dal primo, anche se raggiungerete rapidamente la città imperiale. Il santuario si trova ad est della parte centrale del basso Niben ed è aperto solo di notte. Fortunatamente, però, non dovrete disporre di nulla di particolare per affrontare la quest e, soprattutto, sarete coinvolti in un numero limitato di combattimenti. Dovrete origliare spesso e muovervi con notevole circospezione. Il santuario di Hircine è più vicino, a sud dell'estremità sud est della città imperiale, in cima alla collina boscosa a sud dell'accampamento acque dolci. Non farete fatica a trovare l'offerta necessaria per entrare nel luogo sacro (basta una pelle di orso o di lupo) e la missione (uccidere un unicorno) non dovrebbe essere difficile. Un'ultima considerazione: entrambe le quest consentono di arrivare a manufatti che potrebbero servire molto anche a voi. Se li consegnate a Martin, li gettate praticamente via, anche se per una buona causa. Ci sono quindi dei manufatti non indispensabili? Martin sembra pensarla così. Quando gliene darete uno, infatti, egli si lascerà scappare un commento diverso per ciascuno di essi. Per esempio, Martin dirà che il bastone di Wabbajack che troverete nel santuario di Sheogorath è un oggetto del demonio. (Voi potreste pensarla diversamente, visto che il bastone, in grado di trasformare un bersaglio in un'altra creatura, è un ottimo modo per rimpicciolire di dimensioni i nemici più forti. Usarla contro un debole, invece, può sortire l'effetto opposto.) In un quadro generale, questi manufatti sono tutti utili, ma se guardiamo i casi particolari, l'utilità è relativa al modo in cui sceglete di giocare. Se vi piacciono le armi bianche, la spada

Marchio d'oro non vi impressionerà di certo. Un personaggio femminile potrebbe gradire molto il martello Volendrung. Una gemma riutilizzabile come la stella di Azura può fare al caso vostro se non siete dei grandi incantatori.

Per saperne di più su ciascuna quest, consultate il capitolo "Quest Daedric".

Sangue dei divini

Quando porterete il manufatto Daedric a Martin, egli avrà già individuato il secondo oggetto richiesto per il rituale: il sangue di una divinità. Jauffre vi suggerisce di trovare quello dell'imperatore Tiber Septim, un mortale che è sì è trasformato in una divinità. Martin vi consiglia di chiedere al grande maestro dove rintracciare il liquido.

Martin intento a studiare i *Mysterium Xarxes*

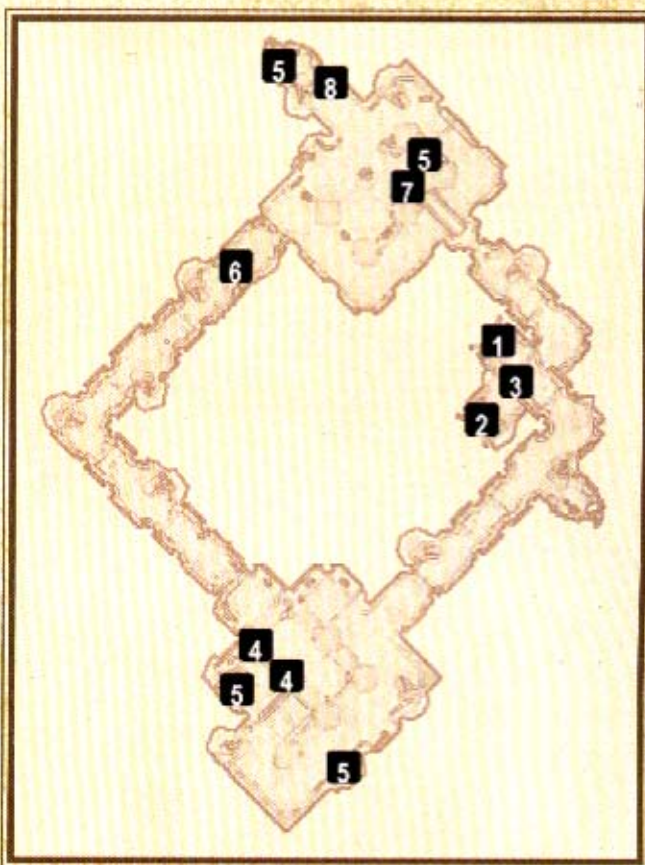
Il saggio Jauffre, però, ha un'altra missione per la testa. Come predetto nella nota di Ruma Camoran vista nella quest "Spie", un cancello di Oblivion è comparso all'esterno di Bruma. Il grande maestro vi chiede di mostrare al capitano Burd ed ai suoi uomini come chiuderlo.

Se gli fate la vostra domanda dopo "la corazza di Tiber Septim", egli vi indirizzerà direttamente ad una reliquia del primo imperatore del regno di Tamriel.

Le quest "Il cancello di Bruma" e "Sangue dei divini" si svolgono in parallelo. L'ordine in cui sceglierete di affrontarle non è importante. Nel nostro caso, cominceremo con "Sangue dei divini," perchè, assieme a "Sangue di Daedra," è utile per il rituale da compiere. Della prima quest si parlerà in seguito sempre in questo capitolo.

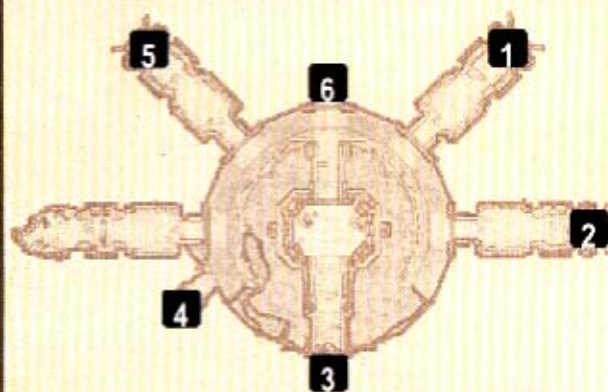
Dopo la sua vittoria a Sancre Tor, Septim regalò la sua corazza insanguinata agli Spadaccini, che costruirono un tempio in suo onore. Negli anni seguenti, il luogo in cui Septim era stato benedetto dal dio Akatosh divenne meta di pellegrinaggio per gli Spadaccini.

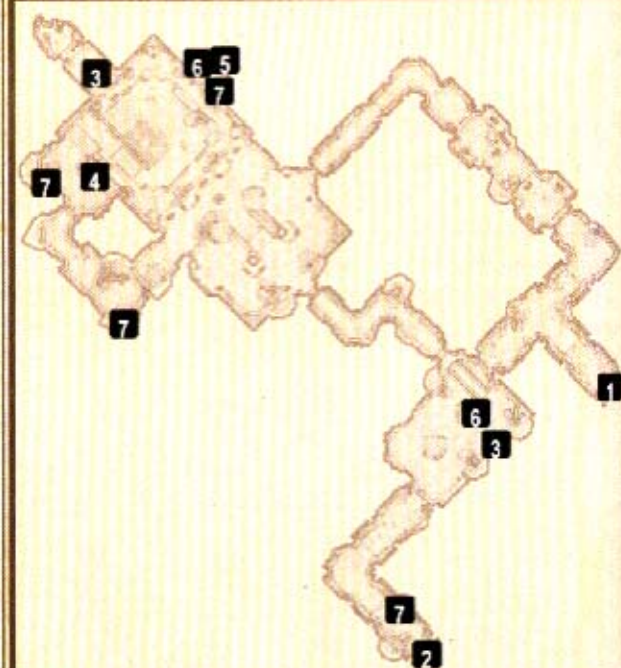
Improvvisamente, una forma demoniaca si manifestò a Sancre Tor, reclamando di voler portare con sé gli Spadaccini più forti di quel tempo: Alain, Valdemar, Rielus, e Casnar. Jauffre vi dice che sono passati "secoli" dall'ultima volta in cui qualcuno è tornato vivo dal tempio. Egli vi consegna la chiave della porta esterna di Sancre Tor, ma teme per la vostra incolumità.

Sancre Tor

1. Uscita per la rovina di superficie. Riceverete la chiave per accedere a Sancre Tor con la quest "Sangue dei divini" assegnata da Jauffre.
2. Uscita per la sala d'ingresso, dalla quale si può accedere ai vari piani del dungeon. Si trova ad un piano più basso di quello che sembra da questa mappa.
3. Pugnale delle scintille: un'arma stregata necessaria per sconfiggere le creature che abitano nel dungeon.
4. Trappola con i dardi.
5. I primi due bauli sono aperti, mentre gli altri due sono chiusi da lucchetti ad uno o più tamburi.
6. Questo cancello si apre tirando la leva nelle vicinanze.
7. Spadaccino non-morto: sconfiggete questo insidioso guerriero scheletrico per far comparire lo spirito di Rielus, il quale vi racconterà una storia. Egli è il primo dei quattro spadaccini mandati a Sancre Tor dall'imperatore Tiber Septim per scoprire quale malvagità aveva infestato le catacombe. Lo vedrete poi avviarsi verso la tomba degli Imperatori Reman. Dovete battere tutti gli spadaccini per recuperare l'armatura di Septim.

Ogni spadaccino non-morto porta con sè un oggetto speciale. Nel caso di Rielus si tratta dell'amuleto Ansei, a cui è annesso un incantesimo Fortifica Blocco.

8. Nel baule ci sono uno o due oggetti ripristinanti.

Sala d'ingresso

1. Uscita per l'ingresso di Sancre Tor.
2. Uscita per la prigione.
3. Uscita per la tomba degli imperatori Reman.
4. Uscita per le catacombe. Questa porta è nascosta. Dirigetevi verso la tomba e girate ad ovest poco prima del passaggio. Vedrete un condotto fognario che porta ad una grata. Saltate oltre il muro ed andate avanti. Il salone per accedere alle catacombe è a sinistra.
5. Uscita per il salone del giudizio.
6. Nel baule ci sono uno o due oggetti ripristinanti.

Sala del giudizio

1. Uscita per la sala d'ingresso.
2. Uscita per le catacombe.
3. Il baule a sud del ponte è chiuso da un lucchetto livellato a due o più tamburi. Il baule sul "ponte osservatorio" all'estremità nord del piano sembra impos sibile da raggiungere...
4. ...se però riuscite a saltare qui sopra, sarete in grado di saltare nelle zone più alte e poi sul ponte. (La cosa è fattibile per i personaggi con alta Acrobazia e Velocità.)
5. Spadaccino non-morto: c'è una piccola depressione in questo punto. Eliminate lo scheletro per far comparire lo spirito di Casnar, il quale farà un breve discorso e poi si dirigerà, come al solito, verso la tomba. (Mishaxhi è il comandante non-morto Akaviri che incontrerete al passo del pallore nella quest mista "Sollevare il velo.")

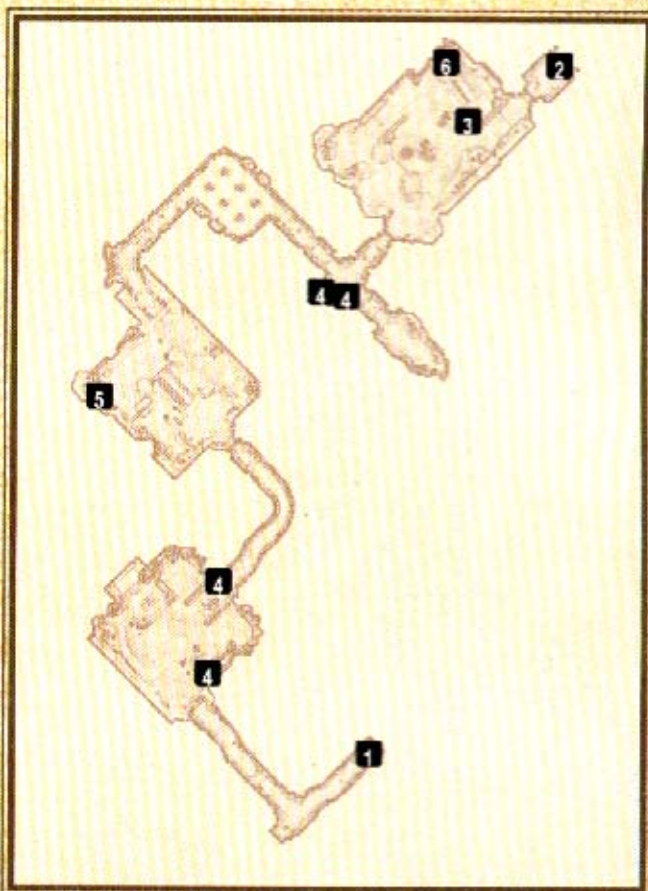
La vittoria vi consentirà di mettere le mani sulla mannaia di Mishaxhi, uno spadone Akaviri stregato con un incantesimo di tipo Disintegra armatura.

6. Nel baule ci sono uno o due oggetti ripristinanti.
7. Il baule con lo spadaccino non morto è chiuso da una serratura livellata ad una o più cilindri.

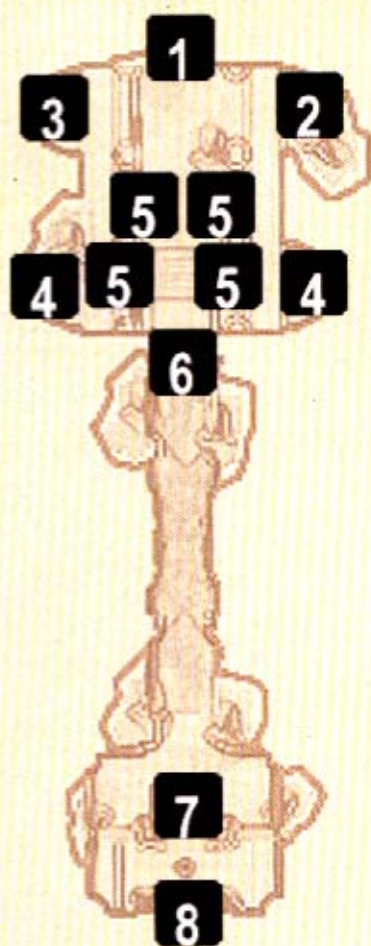
Prigione

1. Uscita per la sala d'ingresso.
2. Questo cancello si apre tirando la leva nelle vicinanze.
3. Guardiano Kastav: non è uno Spadaccino, ma il capo della prigione. Prendete la chiave per aprire la porta del punto #4.
4. La porta del punto #4. Può anche essere scassinata.
5. Questo ingresso, bloccato, serve per entrare in grotta.
6. Spadaccino non-morto: questa volta è lo spirito di Valdemar a comparire. Dopo la breve chiacchierata, lo scheletro si dirigerà verso la tomba, lasciandovi lo scudo di Valdemar, stregato con un incantesimo Rifletti danno.
7. Il baule con lo Spadaccino non-morto è chiuso da un lucchetto livellato ad uno o più tamburi.
8. Nel baule ci sono uno o due oggetti ripristinanti
9. Il baule ha una serratura a due o più cilindri.

Catacombe

1. Uscita per la sala d'ingresso.
2. Uscita per la sala del giudizio.
3. Spadaccino non-morto: questa volta è lo spirito di Alain a comparire. E' il meno grato degli Spadaccini, probabilmente perché è ancora piuttosto arrabbiato per aver

passato centinaia di anni da morto. Egli vi dice di spostarvi perchè deve raggiungere la tomba e vi lascia Northwind, una spada Akaviri ad una mano, stregata con un incantesimo Danni da gelo.

4. Nel baule ci sono uno o due oggetti ripristinanti.
5. Un baule
6. Un altro baule

Tomba degli imperatori Remani

1. Uscita per la sala d'ingresso.
2. La tomba di Reman di Cyrodiil. Potete leggere l'iscrizione.
3. La tomba di Reman II. Potete, anche in questo caso, leggere l'iscrizione.
4. Le iscrizioni su queste tombe sono illeggibili.
5. Gli spiriti degli Spadaccini si posizionano in questi punti. L'ultimo spirito ad essere liberato aspetterà vicino alla porta e non si metterà a posto finchè non sarete entrati nella tomba. Quando vi avvicinerete agli Spadaccini, la maledizione del reggente si dissolverà e le barriere saranno rimosse. Dopo aver preso l'armatura (#7), gli Spadaccini si alzeranno. Parlate con ciascuno di loro prima della loro partenza per Aetherius.
6. Le barriere si trovano in questi punti. Dovrete liberare gli spiriti degli Spadaccini per rimuoverle.
7. L'armatura di Tiber Septim: prendetela, visto che si tratta del vostro obiettivo nella missione "Sangue dei divini" della quest principale.
8. La tomba di Reman III. Potete leggere l'iscrizione.

Jauffre non aveva mai detto nulla di simile. Voi stessi, comunque, nella quest principale, non avevate ancora avuto l'onore di visitare un posto come Sancre Tor.

Sancre Tor è un terrificante dungeon ancora piegato ai voleri di un'entità scomparsa da tempo, popolato da creature come fantasmi e spettri. Per affrontarlo, quindi, è necessaria un'arma magica, un oggetto che la quest principale non vi ha ancora messo tra le mani. Una qualunque delle armi Dremora provenienti dal cancello a Kvatch andrà bene, naturalmente se ne siete in possesso. In caso contrario, se non disponete ancora di un'arma magica o di argento, andate a cercarla prima di intraprendere questa missione.

Siete già probabilmente passati piuttosto vicino a Sancre Tor mentre vi dirigevate a nord est verso il tempio del signore delle nuvole. Procedete a sud ovest, attraversando zone pedecollinari e foreste, per passare dalla rovina Ayleid di Rielle, dalla piccola grotta della Pietra boreale (dei cui abitanti si parla nella quest "Una confraternita tradita"), e dall'angusta grotta di Sideways.

L'ingresso di Sancre Tor si trova nell'angolo interno sud est di una fortezza in decadimento, a nord delle ultime piante di una pianura piuttosto brulla situata tra le montagne. L'entrata della fortezza è invece nell'angolo sud ovest.

La corazza non sarà difficile da trovare. Una volta nell'atrio, da cui potrete accedere alle sei sezioni di Sancre Tor, cercate di entrare nella tomba degli imperatori di Reman. Peccato che non possiate raggiungerla, visto che una barriera magica vi impedisce di andare avanti.

L'armatura di Tiber Septim

Le operazioni di rimozione saranno già cominciate quando vi troverete di fronte alla barriera. Sparsi per il dungeon ci sono infatti quattro scheletri, di Spadaccini, per la precisione. Dovrete ovviamente batterli tutti. Uno si trova nella grossa camera nei pressi della parte inferiore della sezione iniziale di Sancre Tor, gli altri sono nella sala del giudizio, nella prigione e nelle catacombe, tutte zone raggiungibili dalla sala d'ingresso. La sala e la prigione sono addirittura collegate direttamente.

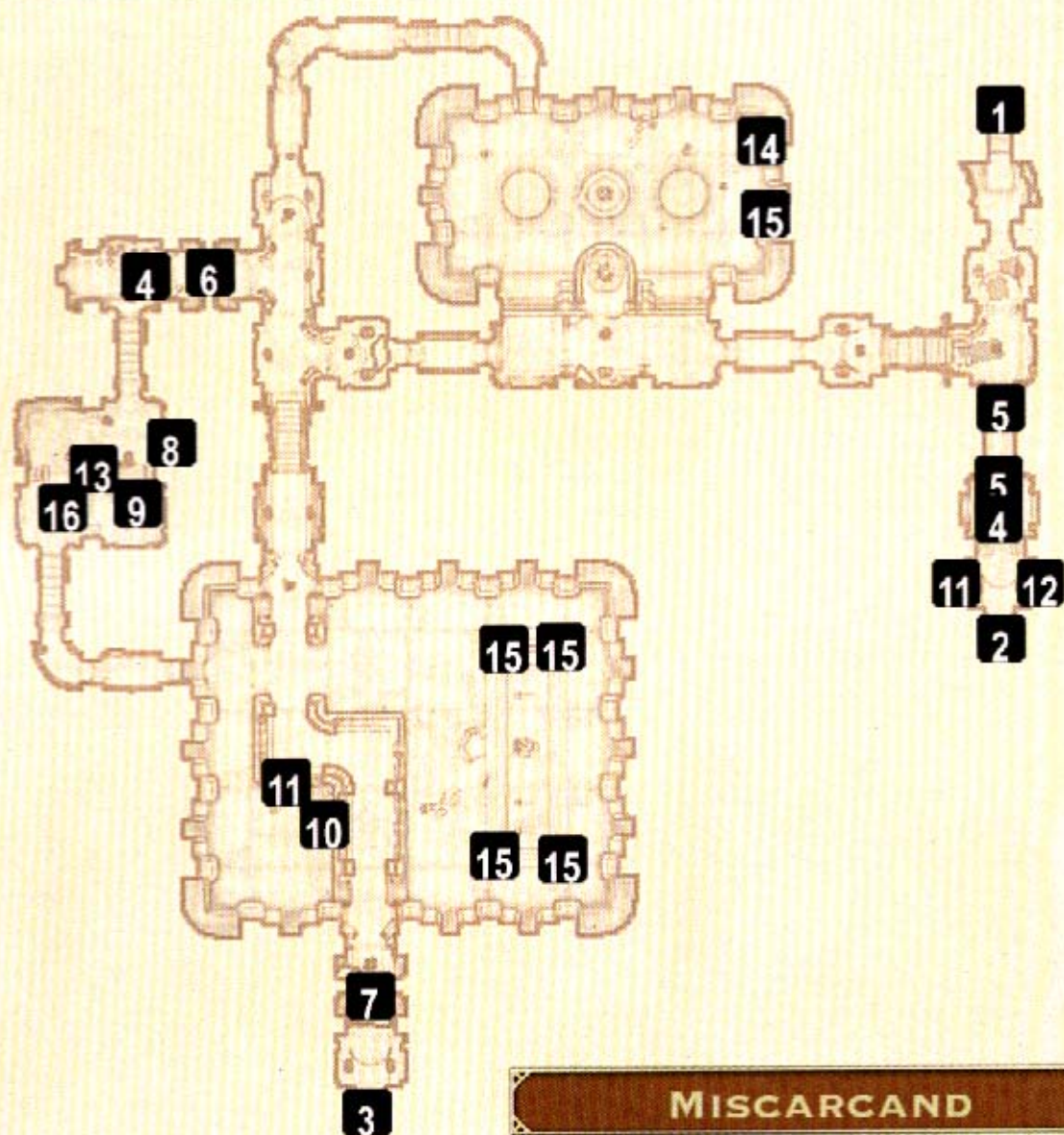
Non importa in che ordine affronterete gli Spadaccini. Al termine di ciascun combattimento, il fantasma del relativo guerriero si farà vivo e vi spiegherà una parte della storia.

I quattro furono inviati da Tiber Septim per sapere cosa aveva invaso le catacombe. Essi scoprirono, troppo tardi, che si trattava di Zurin Arctus, l'ex-mago guerriero di Septim. Arctus intendeva vendicarsi dell'imperatore e lo fece in questo posto, sterminando tutti coloro che passavano da Sancre Tor per onorare Septim, costringendoli così ad un'eterna di difesa del tempio.

Uno dei guardiani di Sancre Tor

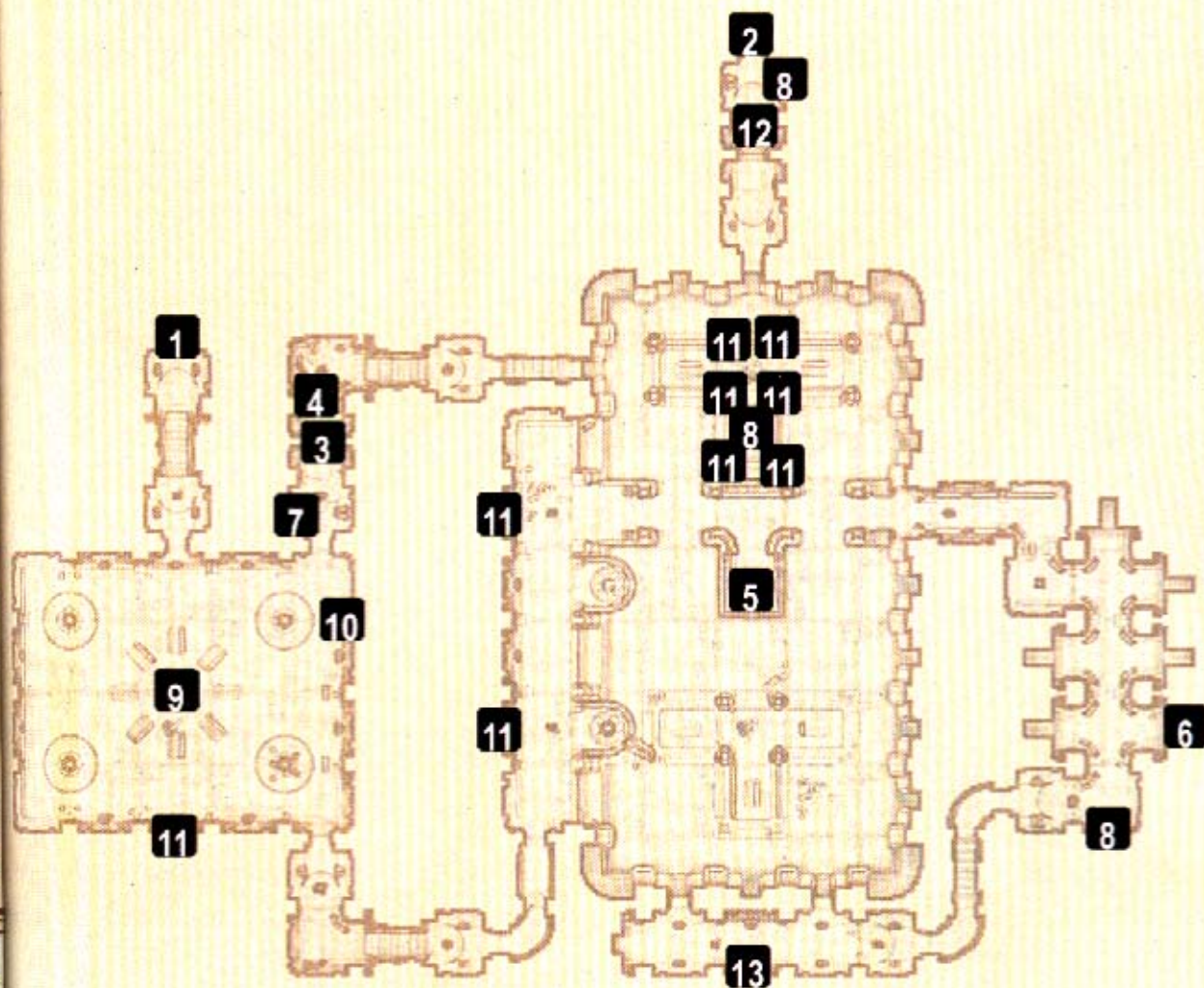
Lo stesso reggente se ne è andato da tempo, ma gli Spadaccini sono ancora nel limbo. Non appena sconfiggerete le loro incarnazioni a metà tra la vita e la morte, essi si uniranno per rompere l'incantesimo che vi impedisce di accedere alla tomba. A quel punto, potrete recuperare la corazza ed indossarla, se volete.

Chiaramente, non potete tenerla. Andate a consegnarla a Martin, il quale si approprierà del sangue, vestirà l'armatura e vi darà un'altra quest.

La grande pietra di Welkynd

Miscarcand

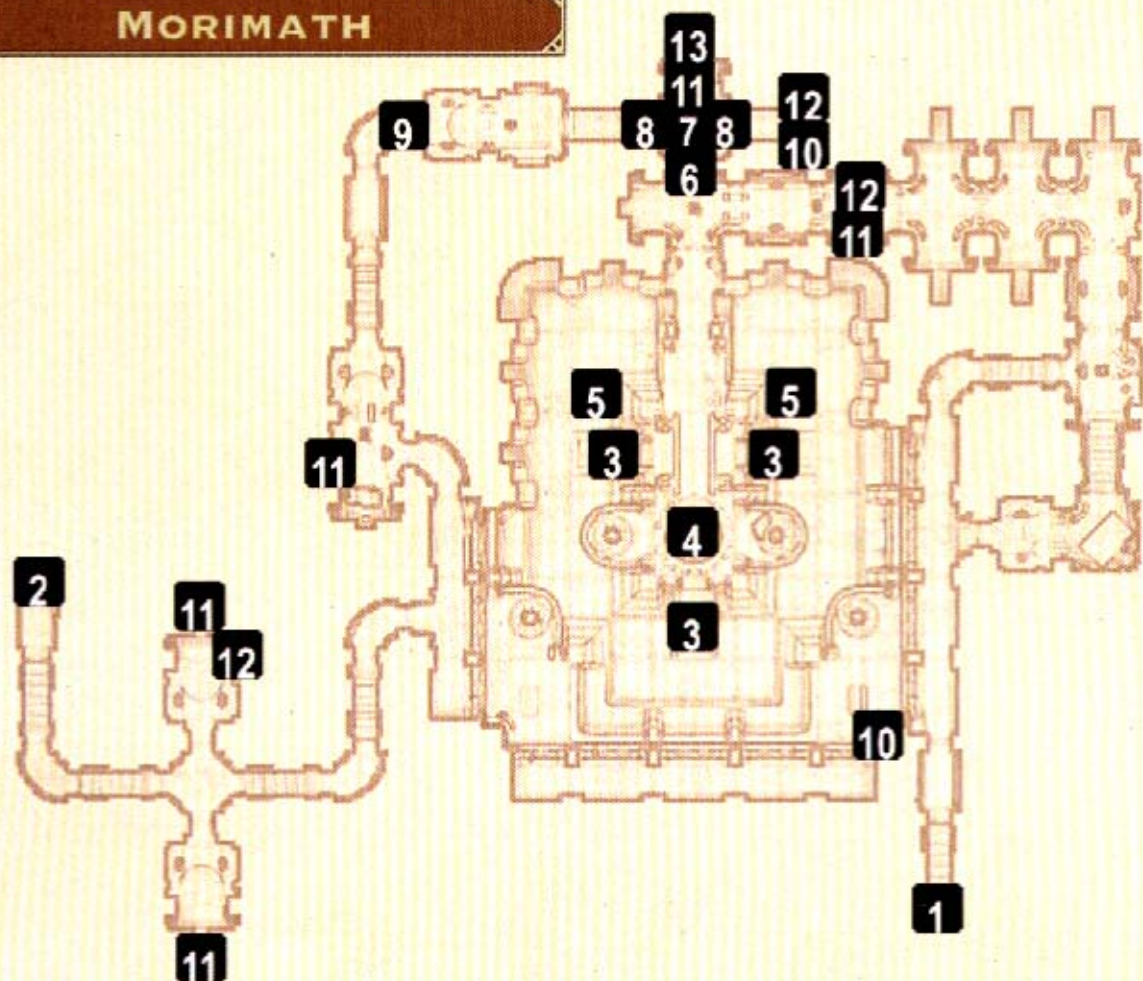
1. Uscita per la rovina di superficie.
2. Uscita per il piano di Morimath. E' indisponibile dal piano di Miscarcand finchè non avete recuperato la grande pietra di Welkynd e non siete tornati sopra. Per accedere al manufatto bisogna tirare giù il muro. (Si tratta di un portello che permette al giocatore di evitarsi il viaggio attraverso la rovina mentre tenta di uscire dal dungeon.)
3. Uscita per il piano di Sel Vanua.
4. Piastra a pressione: una abbassa il muro del punto #5, l'altra apre il cancello del punto #6.
5. Un muro removibile.
6. Questo cancello si può aprire solo con la piastra a pressione all'estremità più lontana.
7. Questo cancello blocca l'uscita per il piano di Sel Vanua.
8. Premete il pulsante per aprire il cancello del punto #7.
9. Il baule ha una serratura a due o più cilindri. Troverete anche una pietra di Welkynd in grado di ripristinare il Magicka (che non va affatto confusa con l'altra) tra le casse distrutte.
10. Un baule.

1. In questi bauli potete trovare uno o due oggetti ripristinanti, molto utili se il goblin vi avesse provocato dei danni.
2. Il baule è chiuso da un lucchetto livellato a due o più tamburi.
3. Nel baule troverete tre bilance e svariati pezzi d'oro. Si tratta di un oggetto piuttosto comune tra i goblin: che sia la loro moneta? Sono molto utili per gli alchimisti qualificati ed esperti nella preparazione delle pozioni Respira nell'acqua e Camminare sull'acqua.

14. In questa cassa ci sono due bilance e, forse, anche un po' d'oro ed un'arma dei goblin. Vicino al contenitore, però, c'è anche una pietra di Welkynd.
15. Pietre di Welkynd: in questo punto ce ne sono altre cinque.
16. Questo sacco contiene due pezzi di cibo e due bilance.

Sel Vanua

1. Uscita per il piano di Miscarcand.
2. Uscita per il piano di Morimath.
3. Questo cancello non si può aprire dalla zona sud.
4. Piastra a pressione: aprirà il cancello al punto #3 quando vi dirigerete verso l'uscita.
5. Il baule ha una serratura a due o più cilindri. Vicino ad esso c'è una pietra di Welkynd.
6. Un altro baule.
7. Un baule.

8. Nel baule ci sono uno o due oggetti ripristinanti.
9. Pietra di Varla: ricarica un oggetto magico. Per prenderla, dovrete sollevare la copertura premendo il pulsante…
10. …al punto #10
11. Una pietra di Welkynd.
12. Questo cancello si apre da remoto. Il pulsante si trova proprio…
13. …qui!

Morimath

1. Uscita per Sel Vanua.
2. Uscita per il piano di Miscarcand.
3. Queste scalinate si sollevato da terra dopo aver preso la grande pietra di Welkynd al punto #4. (Purtroppo, queste scalinate consentiranno ai due zombi di materializzarsi a nord ovest e nord est (#5) e di raggiungervi rapidamente.)
4. La grande pietra di Welkynd.
5. Zombi (evocati prendendo la pietra)
6. Muri removibili: gli zombi saranno sicuramente il problema minore. Dopo aver preso la pietra, anche questo muro scenderà…
7. …facendo comparire il re di Miscarcand, che si trova in questo punto insieme alla piastra a pressione per aprire il #8. Questo Lich vi sovrasta dal piano superiore e dispone di parecchi poteri ed incantesimi, oltre che della resistenza tipica della sua classe. L'unico suo punto debole è il fuoco.
8. Muri removibili: salire sulla piastra a pressione al punto #7 li fa scendere giù.
9. Questo cancello si apre con la chiave di Miscarcand trovata sul cadavere del Lich.

10. Questo baule ha una serratura a due o più cilindri. Dovrete essere molto dotati nel salto per raggiungere quello sulla piattaforma a sud est.
11. Un baule.
12. Questi bauli contengono uno o due oggetti ripristinanti.
13. Una pietra di Welkynd.

Il terzo oggetto richiesto per il rituale è una grande pietra di Welkynd, un oggetto magico che si trova nelle rovine della capitale degli Ayleid a Miscarcand.

Questo è il primo riferimento esplicito agli Ayleid all'interno della quest principale.

Gli Ayleid

In *Morrowind* c'erano i nani. In *Oblivion*, invece, ci sono gli Ayleid, una civiltà morta, fondata in tempi lontanissimi, i cui manufatti sono richiesti da collezionisti, stregoni, maghi, ricercatori e futuri imperatori. Sarete inviati a recuperare piuttosto spesso questi oggetti, soprattutto nelle quest "Il collezionista," "Niente che tu possa possedere," e "Segreti degli Ayleid." Se in Morrowind riuscivate ad identificare istantaneamente le torri Dwemer, non farete fatica a riconoscere le rovine dallo stile romanico degli Ayleid. Fino a questo momento dovreste averne già vistre tre: Wendir, nei boschi a sud est del priorato di Weynon; Rielle e la stessa Miscarcand. Se siete andati a piedi dal priorato a Kvatch, avete sicuramente trovato Miscarcand sulla strada di Skingrad.

Glorie e lamenti tra le rovine Ayleid, la guida che si trova sul tavolo da lavoro di Martin nel salone del tempio, parla anche di un altro sito, Ceyatatar, situato nella foresta tra Skingrad e la città imperiale. Tra le immagini di devastazione che compaiono tra le pagine, si parla dell'eleganza e della sofisticatezza della civiltà degli Ayleid e non della loro brutalità.

Se volete saperne di più sugli Ayleid, anche se la cosa non vi serve per portare a termine la missione, date un'occhiata al libro *L'ultimo re degli Ayleid*, che potete trovare nella libreria della città imperiale; *Gli elfi selvaggi*, rintracciabile negli archivi dell'università e *L'amuleto dei re*, disponibile nella biblioteca del tempio.

Non dovrebbero presentarsi grossi problemi a Miscarcand. I nemici, principalmente goblin, zombi e scheletri, sono facilmente gestibili, il bottino è soddisfacente e la strada che porta a Sel Vanau e Morimath, oltre che alla grande pietra è decisamente agevole. Cercate di restare sul percorso principale se non volete complicarvi la vita.

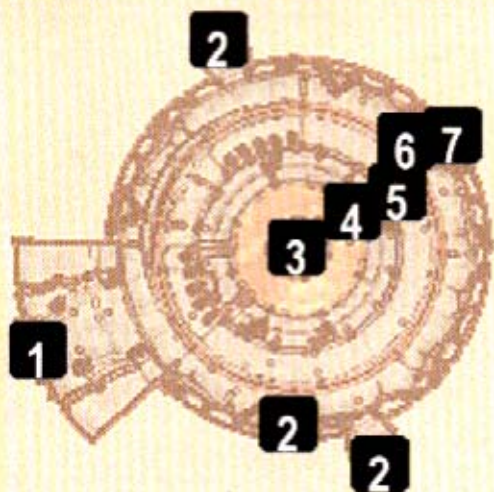
La grande pietra di Miscarcand

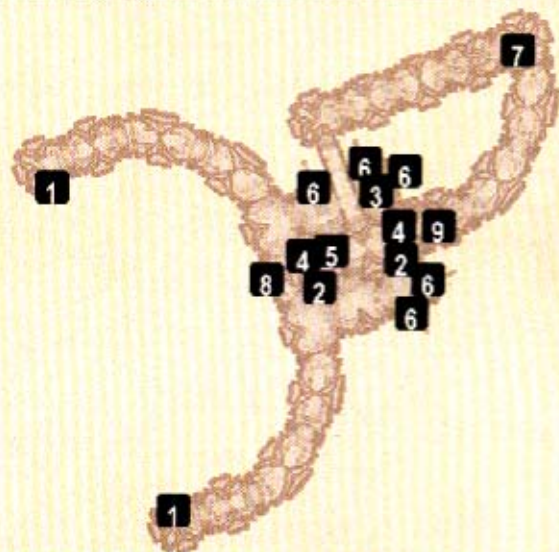
Il re ed un paio di suoi amici compariranno improvvisamente da un nascondiglio mentre ve ne andrete, ma il combattimento non dovrebbe essere molto lungo e, soprattutto, potrete sfruttare quella nicchia per uscire dalla zona più rapidamente. Tornate al tempio del Signore delle nuvole per terminare le quest relative al rituale, almeno per il momento. Non si sa ancora nulla del quarto componente richiesto e lo stesso Martin non vuole sapere di che si tratta finché non completerete le due missioni relative alla difesa di Bruma. Se non avete ancora portato a termine "Il cancello di Bruma," Martin vi incaricherà di completare la quest. Se l'avete già fatto, andate da Jauffre, che vi metterà a capo di una gigantesca spedizione chiamata "Alleati per Bruma."

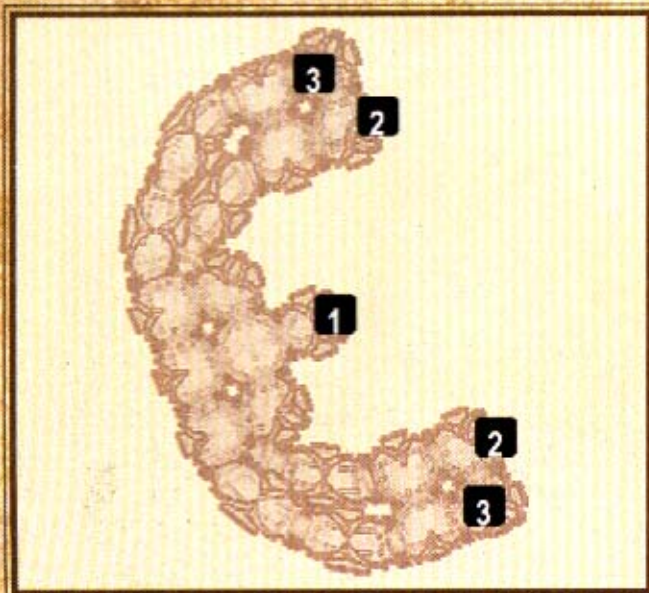
CANCELLO DI BRUMA

MONDO ESTERNO

1. Cancello di Oblivion.
2. Ingresso della cittadella.
3. Trappola.
4. Torretta: queste strutture, che lanciano palle di fuoco, si attivano se vi trovate a meno di 60 piedi da esse.
5. Fontana di sangue (curativa).
6. Essenze di Magicka.
7. Baccello carnoso (bottino).

Le punte del furore

1. Uscita per l'esterno (piano terra).
2. Uscita per le sale di squartamento (piano terra).
3. Realizzare mappe di strutture verticali è un'operazione piuttosto complessa. Per questo motivo abbiamo deciso di affrontare la questione in modo un po' diverso. Anzichè mostrare ogni singolo nemico e baccello presente su ciascun piano, abbiamo riassunto i contenuti di ciascuno dei quattro piani distinti della cittadella.
4. **Piano terra:** non ci sono bottino, fontane di sangue o essenze di Magicka. Le uscite per le sale di squartamento sono a nord e sud.
5. **Secondo piano** (si raggiunge dall'uscita a metà delle sale di squartamento): in cima alle rampe nella parte nord troverete dei sacchi Daedric di bottino ed una fontana di Magicka. Purtroppo, non c'è uscita.
6. **Terzo piano** (si raggiunge dalle uscite superiori delle sale di squartamento e dall'uscita inferiore dei corridoi della salvezza oscura).
7. **Quarto piano** (si raggiunge dalle uscite superiori dei corridoi della salvezza oscura): vicino a ciascuno degli ingressi a nord e a sud del sigillo di sangue (ognuno chiuso da una serratura livellata a due o più clindri), troverete un Daedra. Tra di essi, invece, vedrete il custode di sigilli. Usate la sua chiave per entrare nel santuario e fate razzia del suo equipaggiamento.

Sale di squartamento

1. Uscita per le punte del furore (piano terra).
2. Uscita per le punte del furore (terzo piano).
3. Sacco Daedric di bottino: è identico nei contenuti ai baccelli carnosi del mondo esterno.
4. Sacchi Daedric di bottino: come al punto #3. Questi due sacchi, però, compaiono al piano superiore della sala, di fronte alle uscite al secondo piano delle punte del furore.
5. Fontana di sangue: si trova ad un piano più basso.
6. Trappole a punte.
7. Guardate in alto per vedere le lame, che vi farebbero piuttosto male se dovessero colpirvi. (Tirate la leva sul muro per attivare la trappola prima del passaggio.)
8. Uscita per le punte del furore (secondo piano): trovate bottino ed una fontana di Magicka, ma non l'uscita.
9. Passaggio per raggiungere i piani superiori della sala.

Corridoi della salvezza oscura

1. L'uscita per il terzo piano delle punte del furore si trova al piano inferiore. In quello superiore c'è l'uscita per il quarto piano.
2. Essenze magiche.
3. Sacco Daedric di bottino: un Daedra perde le sue proprietà e vi consente così di recuperarle.

Sigillo di sangue

1. Uscita per le punte del furore. (Si trova ad un piano inferiore rispetto a ciò che sembra.) Al piano superiore c'è un arciere Dremora davanti alle uscite.
2. Sacco Daedric di bottino.
3. La pietra sigillo: attivatela ed attendete il gran finale! Comparirete subito, assieme ad eventuali sopravvissuti, all'esterno di Bruma a fianco del cancello.

Siete diventati responsabili di una missione di addestramento. Un cancello si è aperto nei pressi di Bruma. Siccome siete quello che ne ha chiuso uno a Kvatch, il vostro compito sarà quello di istruire il capitano Burd ed i suoi uomini a chiuderlo. Ciò significa che dovrete nuovamente essere voi ad effettuare le varie procedure, con gli altri a guardarvi le spalle.

Il capitano Burd ed i suoi uomini all'esterno di Bruma

Il cancello di Oblivion si trova a sud est della città. Entrare e fare una ricognizione non è un piano brillante, visto che i Daedra dall'altra parte sono piuttosto potenti e c'è il forte rischio di essere mangiati vivi.

Aspettate quindi un po', chiedete aiuto a Burd ed a due delle sue cinque guardie (che vi stanno aspettando fuori dalle porte della città) ed entrate insieme. In questo modo, i Daedra si ciberanno di loro e non di voi.

Tranquilli, è uno scherzo. Dovrete guardare le spalle agli uomini e a Burd come loro (si spera) stanno facendo per voi. Se dovessero morire, anche voi potreste fare una brutta fine. Cercate di non accelerare questo processo colpendo loro e non i Daedra.

Mentre avanzerete in senso anti-orario attorno ad un isola a forma di U, verso un'altra di quelle grandi torri grigie (luogo in cui si trova la pietra a cui è ancorato il portale di Bruma), vi troverete a fronteggiare uno sciame di Daedra, la cui composizione dipende, come sempre, dal vostro livello.

Se siete prossimi a fare una brutta fine, uscite dal portale, recuperate pozioni, potenziate corazza ed armi, e salite di livello nelle quest secondarie prima di riprovarci.

La torre sigillo

Vedrete che la torre è molto simile a quella raggiunta dal cancello di Kvatch, anche se con un'importante differenza. Il caso, infatti, determinerà il modo in cui si svilupperanno le vostre vicende. Buona parte dei Daedra potrebbe non farsi viva. Ve la dovrete vedere con numerosi nemici, sia all'esterno che all'interno della cittadella, mentre salirete nella zona in cui si trova la pietra. Quando tutto sarà finito, riceverete dei ringraziamenti da parte di Burd, conditi da un'affermazione, forse un po' troppo avventata. L'uomo infatti ritiene che lui ed i suoi uomini saranno in grado di gestire situazioni simili in seguito. I due percorsi relativi al rituale ed a Bruma sono tornati ad unirsi ed è quindi venuto il momento di imbarcarsi nell'"Era delle grandi missioni." La quest principale si avvicina ormai alla conclusione.

ALLEATI PER BRUMA

Il successo ottenuto con il cancello di Bruma aprirà due quest che si sovrappongono: "Alleati per Bruma" (assegnata da Jauffre) e "Difesa di Bruma" (assegnata da Martin). Fate progressi nell'alleanza prima di cimentarvi con la seconda.

Jauffre è ancora preoccupato ed ha le sue buone ragioni. I Daedra sono praticamente infiniti, diversamente dai membri della guardia di Bruma. Se si dovesse aprire un grande cancello come quello che si era aperto fuori Kvatch, sarà la fine. Bisogna fare qualcosa per cercare di sovvertire i pronostici. Jauffre vi chiede di fungere da guerriero/ambasciatore e visitare le varie città di Cyrodiil ed il consiglio degli anziani (che governa Tamriel in assenza di un'imperatore) e di raccogliere nuove truppe per la difesa di Bruma. Anche se utilizzare il viaggiare rapido per raggiungere direttamente i castelli, il compito non risulterà affatto semplice. Si tratta infatti della quest più grande presente in *Oblivion*.

Il vostro obiettivo sarà quello di trovare persone in posti che, in molti casi, non avrete mai visto. (La quest principale vi ha tenuto lontani da buona parte delle città di Cyrodiil.) A volte dovrete incontrare dei conti e a volte delle contesse. A Skingrad, all'inizio, dovrete passare da un intermediario e ad ogni fermata, il regnante del posto vorrà in cambio oggetti e favori di un certo valore. Come già detto in precedenza, durante "La crisi di Oblivion" si sono aperti dei cancelli al di fuori di sei città di Cyrodiil. Comprensibilmente, nessuno dei reggenti si è sentito sicuro a mandare i propri soldati a difesa delle altre città, soprattutto se era la propria ad essere in pericolo. Ad Anvil, Bravil, Cheydinhal, Chorrol, Leyawiin, e Skingrad, per recuperare delle truppe, sarete costretti a chiudere un cancello A Kvatch, dove il portale è già stato chiuso, la situazione è un po' diversa. Qui, il vostro vecchio amico Savlian Matius richiederà il vostro aiuto per liberare il castello. Se avete già chiuso quei cancelli ed avete portato a termine le quest "Il cavaliere ribelle" e "La battaglia del castello di Kvatch," "Alleati per Bruma" non sarà affatto difficile da completare.

Le truppe non vengono inviate automaticamente sul campo di battaglia; è necessario passare in ogni città ed effettuare la relativa richiesta.

Consultate il capitolo "Quest miste" per saperne di più su come ottenere l'aiuto dei contingenti di Kvatch e Cheydinhal.

La quest "Alleati per Bruma" è opzionale. Potete portarla completamente a termine, affrontarne solo una parte oppure addirittura non accettarla. Se pensate di poter uccidere tutto quello che il gioco vi lancerà addosso o non volete perdere tempo con una quest così lunga, parlate con Martin per mettere la macchina dei combattimenti in moto e poi seguite le sue istruzioni. In questo caso però, è molto probabile che finiate schiacciati come insetti. E' molto difficile sopravvivere Al caos che seguirà senza poter disporre di alleati forti in grado di guardarvi le spalle. Se poi il vostro personaggio non è preparato per queste cose, la situazione si fa ancora peggiore. Completare ciascuna delle mini quest fa salire le vostre possibilità di sopravvivenza. Quante quest sono sufficienti per vincere? La risposta non è affatto semplice. Jauffre verificherà i vostri progressi quando lo contatterete ed userete l'argomento "aiuto per Bruma". Riceverete la sua approvazione quando sarete riusciti a portare con voi buona parte degli alleati. Ma sono soprattutto la condizione, le abilità, l'equipaggiamento e l'aggressività del vostro personaggio ad influire sul risultato finale della battaglia. Che tipo di mago siete? L'unico Daedra buono è un Daedra morto oppure vi agitate e cercate subito di curarvi quando un furfante vi morde il ditone? Se riuscite a disporre dell'aiuto di gran parte degli alleati, potrete limitarvi a combattere nelle retrovie. In caso ci siano poche forze attorno a voi sarete costretti a guidare l'esercito.

Potete comunque evitarvi un viaggio, quello nella città imperiale. Il cancelliere del consiglio degli anziani, Ocato, non accoglierà la vostra richiesta. Le legioni dell'impero si trovano nelle province a combattere l'invasione Daedric e non possono aiutarvi. Ci sono delle quest il cui completamento vi porterà maggiori vantaggi rispetto ad altre. A Bravil, ad esempio, vincerete i servigi di un'eroina, Viera Lerus, capitano di Livello 15. A Cheydinhal, entreranno a far parte dei vostri uomini un

altro eroe, Ulrich Leland, capitano della guardia di livello 15, ed un soldato semplice. (Se Leland è stato ucciso nella quest "Corruzione e coscienza," avrete solo il soldato.)

Anvil e Chorrol contribuiscono entrambe con un paio di soldati, mentre Kvatch, Leyawiin, e Skingrad valgono un uomo ciascuna.

Il suggerimento è quello di affrontare le quest nell'ordine consigliato, tentando la battaglia dopo Chorrol. Eccovi quindi un elenco dei contatti di cui potrete disporre in ogni città, gli orari a cui li troverete e le zone in cui sono situati i cancelli di Oblivion.

Anvil: Il castello è a sud della città, su un'isola. Troverete la contessa Millona Umbranox nel salone dalle 8 di mattina alle 4 di pomeriggio, orario standard per la maggior parte dei nobili di Cyrodiil, ed in soggiorno dalle 8 di sera a mezzanotte. Il cancello si trova su un lato della collina, a nord ovest dell'entrata della città.

Millona Umbranox, contessa di Anvil

Bravil: Il castello è a sud est delle porte della città. Il conte Regulus Terentius si trova nel salone dalle 8 del mattino alle 4 di pomeriggio. L'uomo è piuttosto scontroso, ma vi aiuterà con un grande combattente. Il cancello si trova in una zona rialzata a nord ovest dell'entrata della città.

Chorrol: Il castello è a nord est della porta della città. La contessa Arriana Valga è disponibile ai soliti orari, ma quando non si trova nel salone, è in luoghi come la cappella di Stendarr e la locanda Quercia e pastorale.

Arriana Valga, contessa di Chorrol

Il portale si trova in mezzo al bosco a sud dell'entrata della città.

Leyawiin: Il castello è all'estremità ovest della città. Il conte Marius Caro è disponibile nella sala della contea dalle 8 del mattino alle 4 di pomeriggio e dalle 8 di sera alle 11. Il portale è a nord est della città.

Marius Caro, conte di Leyawiin

Skingrad: Nelle altre città, basta cercare il regnante e fare la propria richiesta. Anche qui a Skingrad dovete fare praticamente la stessa cosa. Salite due rampe di scale, scassinate la porta del maniero e cogliete di sorpresa il conte Janus Hassildor per ottenere lo stesso "no" che avete già ricevuto dagli altri nobili del posto.

Anche attendere che Hassildor si faccia vedere in un luogo pubblico è inutile, visto che non lo farà, se non in circostanze speciali. Se non riuscite ad aprire la porta, dovete passare da un intermediario. Il conte ha due assistenti che fanno da tramite tra lui ed il pubblico: Hal-Liurz, una donna lucertola e Mercator Hosidus, un imperiale.

Sono entrambi preparati a rispondervi negativamente, a meno che non tiriate fuori l'argomento "aiuto per Bruma". In quel caso, il tono della conversazione cambierà. Potrete così attendere lo steward come vi è stato richiesto oppure seguirlo mentre si reca dal conte.

Hassildor non approverà la vostra richiesta e nel suo breve discorso farà degli strani commenti. Il conte stesso è piuttosto particolare, con quegli occhi penetranti che sembrano quelli di un vampiro.

Infatti, egli è proprio un vampiro. Non è un elemento importante per la quest principale e, diversamente dai molti voraci vampiri che incontrerete, Hassildor non è una minaccia imminente. Ve la dovrete comunque vedere con questo essere prima di finire il gioco.

Il cancello di Skingrad si trova ad est del castello, giù dalla collina e poi a destra in fondo al ponte, vicino alla grande roccia che indica l'entrata della caverna Crostadisangue.

I CANCELLI

Qui sotto troverete la descrizione di cinque dei sei cancelli, quelli di Anvil, Bravil, Chorrol, Leyawiin, e Skingrad. Il sesto, quello fuori Cheydinhal fa parte di una quest mista e sarà quindi descritto in quella sezione.

CANCELLO DI CHORROL

1. Uscita per Cyrodiil, precisamente per la piccola rovina su una collina a sud di Chorrol.
2. Mine.
3. Una torretta.
4. Si trova poco bottino nel mondo esterno e si tende pure a nasconderlo. In ciascuno di questi punti troverete un palo di baccelli carnosi. Nel primo ci saranno uno o due oggetti ripristinanti, nell'altro qualche pezzo d'oro e nulla più.
5. Fontana di sangue (curativa)
6. Altri due baccelli carnosi, uno dei quali avrà sicuramente un contenuto di scarsissimo interesse.
7. **Cripte fosche:** Questa grotta di modeste dimensioni, sorvegliata da tre Daedra (e forse anche da un quarto personaggio, probabilmente un Dremora) si dirige ad est ed a sud sotto la lava e consente di raggiungere la porta della cittadella perduta al punto #20. Scendendo al piano inferiore della grotta si può trovare una sorpresa. Per tornare su, però, è necessario che siate dotati di notevoli abilità acrobatiche. Nell'angolo nord est di questa calda nicchia si trova un baccello carnoso

di livello elevato.

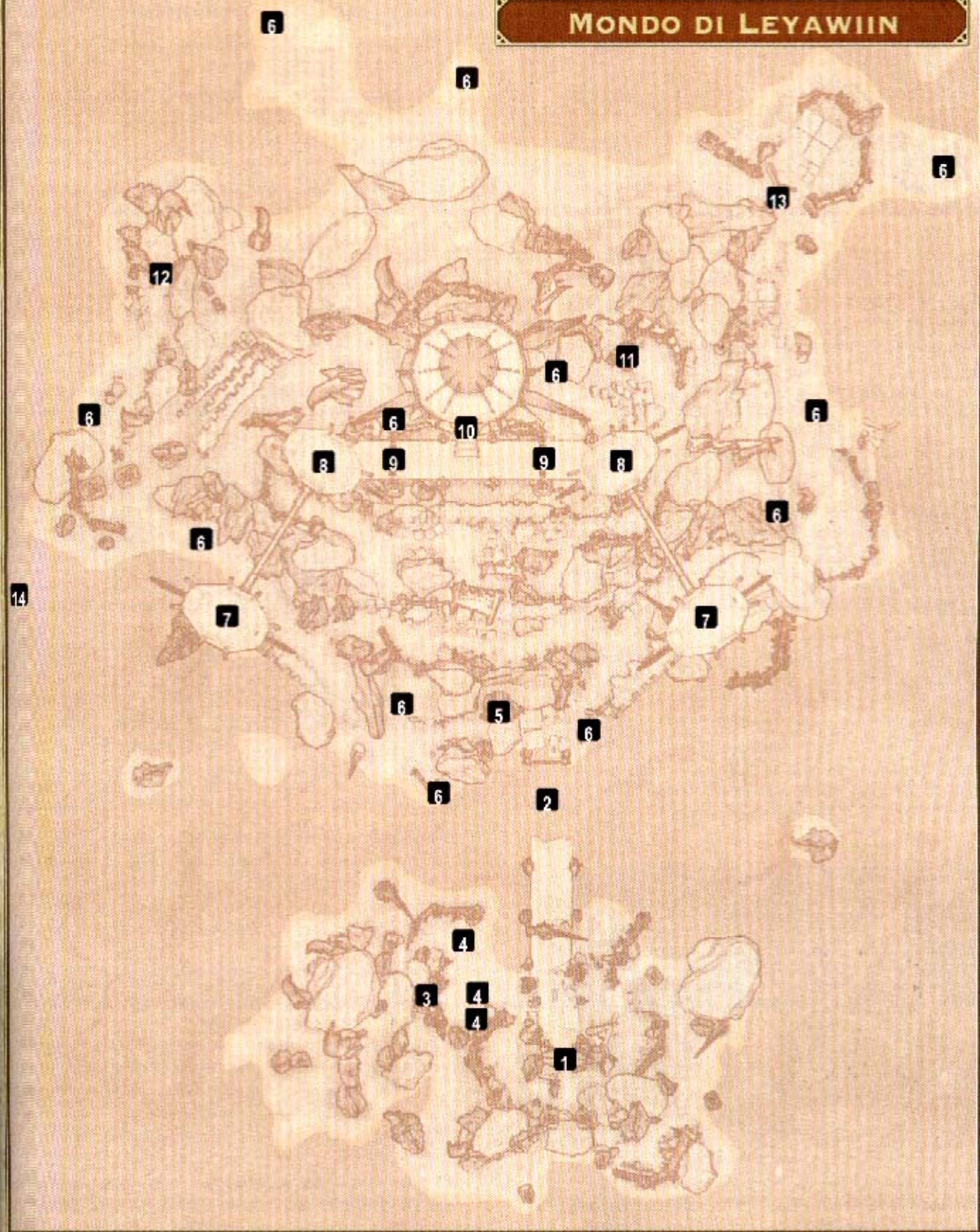
8. **Tsunami**: Come la Eruzione (#10), anche questa torre consente di accedere a tre delle altre cinque torri satellite e dà accesso alla cittadella centrale. L'interruttore in cima apre il cancello Tornado del punto #9.
9. **Cancello Tornado**: si apre con l'interruttore in cima alla torre Tsunami del punto #8.
10. **Eruzione**: l'interruttore in cima apre il cancello Frana del punto #11.
11. **Cancello Frana**: si apre con l'interruttore in cima alla torre Eruzione del punto #10.
12. **Tornado**: gli interruttori in cima a questa torre aprono il cancello Tsunami del punto #13 e fanno cadere un prigioniero morto dalla sua gabbia. Il corpo precipita alla base della torre.
13. **Cancello Tsunami**: si apre con l'interruttore in cima alla torre Tornado del punto #12.
14. **Frana**: l'interruttore in cima apre il cancello Eruzione del punto #15.
15. **Cancello Eruzione**: si apre con l'interruttore in cima alla torre Frana del punto #14.
16. **Uragano**: in cima ci si cura, alla base si combatte e si accede alla superficie.
17. **Terremoto**: Idem come sopra.
18. **Portali del disastro naturale**: non è possibile realizzare una mappa per i portali, ma si può comunque dare qualche suggerimento per quanto riguarda l'ascesa verso la fortezza. Se doveste entrare nella cittadella poco dopo il vostro arrivo, avrete accesso solamente alle torri più piccole a nord ovest, nord est, sud est e sud ovest. Aprite i cancelli dei punti #13 o #15, in modo da accedere agli ingressi di superficie delle torri #16 e #17. Arrampicatevi in cima ad una di esse e salite sul ponte che porta alla cittadella. (Un buon saltatore è in grado di saltare tra un ponte e l'altro.) Vi ritroverete ad un piano leggermente inferiore a quello di prima, ma potrete entrare nelle sale di squartamento, dalle quali potrete finalmente portarvi nella cittadella.
19. Cancello collassato (che può essere usato come ponte per passare la lava).
20. **Braci dell'odio**: la seconda cittadella di questo mondo è sempre più circondata dalla lava. Raggiungete le cripte fosche del punto #7 e poi attraversate, saltando da una parte all'altra, le zone sommerse di lava. Questa cittadella è completamente diversa da quelle che avete visto fino ad ora. Il pavimento è storto e non c'è nessuna fortezza. Il piano principale è sorvegliato da due Dremora speciali chiamati "portatori d'odio," che dispongono di un notevole bottino, indipendente dal vostro livello. Dovrete ucciderli entrambi per recuperare le chiavi dell'odio oscuro. La prima vi fa entrare all'interno delle sale dell'odio oscuro, che sono quasi completamente vuote (si trovano solo un paio di forniture di Magicka e Salute), mentre la seconda vi farà accedere al secondo piano della cittadella, dal quale potrete teletrasportarvi al livello superiore (attivate le punte a fianco della piattaforma) per raggiungere due contenitori. Nel primo troverete l'arco dell'odio (stregato con gli incantesimi Danno fuoco e Sottrai Velocità), 13 frecce ed un cuore Daedra. Nel secondo, invece, ci saranno tre ossa e la mazza dell'odio (stregata con un incantesimo livellato di tipo Danno fuoco).

Giungerete, diretti verso sud, in una piccola foresta di torri Daedric, tra le quali ce n'è anche una che sta sprofondando nella lava che vi circonda. Davanti a voi potrebbero esserci fino a 10 Daedra.

Non vi preoccupate, comunque. Di solito ne appaiono solo tre e la possibilità che gli altri sette si uniscano a loro è del 25/50 percento. Lo stesso vale per i quattro Daedra più vicini.

Potete entrare nelle piccole torri ad est, Eruzione e Frana, ed in quelle ad ovest, Tsunami e Tornado. Le migliori sono quelle ad est, visto che le altre sono sorvegliate da un numero maggiore di Daedra. In cima a ciascuna di esse trovate l'interruttore che apre uno dei portali all'esterno e l'ingresso del ponte che porta, procedendo verso sud, alla cittadella. Una volta aperto uno dei cancelli esterni, potrete accedere alla terza torre ad est, Terremoto, ed a quella ovest, Uragano. Salite in cima ad una delle due torri per trovare un altro ponte che vi porterà alla cittadella. Una volta giunti qui, come in passato, sfruttate i due saloni laterali per arrampicarvi e raggiungere la fortezza sigillo.

MONDO DI LEYAWIIN

6
6
6
13
12
11
6
6
6
6
10
8
9
9
8
6
6
14
7
7
6
5
6
6
2
4
3
4
4
1

1. **Cancello di Oblivion**: per tornare alla strada gialla ad est nord est di Leyawiin.
2. Il salto non è così lungo come appare da questa mappa, ma è comunque meglio, soprattutto se non si dispone di elevate Acrobazia e Velocità, usare la grotta del punto #3.
3. **Gallerie inferiori**: si tratta di una grotta composta da due sezioni. "Gallerie inferiori" non è un vero e proprio nome, ma una descrizione di ciò che accade quando attivate la porta. Sarete infatti teletrasportati in una delle sette possibili zone iniziali, chiamate tutte "Tunnel dell'odio" o "Canaletti dei vermi". Attivando la porta dall'altra parte, sarete teletrasportati ancora, ma questa volta in una delle sette zone centrali (chiamate "Sale liquefatte" o "Cripte fosche") o finali (chiamate "Pantani di cenere" o "Percorsi irregolari"). Se finirete in una delle zone centrali, all'attivazione della porta in fondo sarete trasportati in una delle sezioni finali. Quando giungerete in queste, la porta in fondo vi porterà all'uscita al punto #5.
4. Mine.
5. L'uscita delle gallerie inferiori. (Vedi punto #3)
6. Una torretta.
7. **Santuario trappola**: in cima ad ogni torre troverete una fontana dispensatrice di Magicka e gli ingressi ai ponti che portano alle torri a nord est e nord ovest. Gli ascensori sono danneggiati e le cantine sono raggiungibili solo dalla grotta al punto #11.
8. **Pozzo di sangue**: in cima a ciascuna torre c'è un interruttore che apre uno dei cancelli del punto #9. In cima alla torre ovest troverete anche una fontana di sangue (curativa). In cima a quella est c'è invece una guardia morta della Mitica Alba. Tirate la leva per farlo precipitare dalla sua gabbia alla base della torre. In fondo a ciascuna torre ci sono poi due Daedra.
9. Questi cancelli vengono aperti dagli interruttori in cima alle torri del pozzo di sangue.
10. La porta: attivandola, sarete trasportati in una delle cinque cittadelle, piuttosto diverse tra loro. La fortezza perduta ed il rifugio temuto sono di dimensioni simili alle altre cittadelle della quest principale. Il campanile insanguinato è più piccolo, mentre la cuspide di carne ed il monolito dell'artiglio sono più grandi.
11. **Sale liquefatte**: questa piccola grotta collega le cantine delle due torri del santuario trappola del punto #7.
12. **Bottino**: in due dei tre baccelli carnosi ci sono dei cadaveri, mentre nel terzo si trovano oggetti di medio livello.
13. Bottino: la presenza di un quarto baccello rende questo bottino migliore di quello del punto #12. All'interno del contenitore aggiuntivo si trovano infatti uno o due oggetti ripristinanti.
14. All'esterno della mappa, ad ovest, c'è un'isola molto lunga. E' difficile raggiungerla se non si utilizzando trucchi o altre scorciatoie. (Anche se siamo certi che i personaggi esperti dotati di elevata Acrobazia e la capacità di curarsi con la magia possano saltare sulla lava come sull'acqua.) Non c'è nulla di interessante, tranne una porta, sul lato nord di una roccia nel mezzo dell'isola. Non può essere attivata e non si collega a nessun altro luogo. E' un semplice elemento dell'ambientazione.

Questo cancello è, senza ombra di dubbio, il più difficile.

Giungerete, rivolti verso nord, su un'isola immersa in un altro mare di lava, circondata dai Daedra (anche se la zona sud ovest rimane libera dalle creature). Il percorso sotto la lava a nord attraversa l'ingresso della grotta a nord e a ovest del portale, sempre su questa isola.

Grotte di Oblivion

Una volta all'interno della caverna, sarete teletrasportati in una delle sette zone iniziali di un gigantesco dungeon. Dall'uscita, potrete invece raggiungere altre sette destinazioni, quelle nella parte centrale del dungeon, mentre il terzo teletrasporto vi consentirà di accedere alle ultime cinque, nella parte finale.

Se raggiungete una delle sezioni nel mezzo, la sua uscita vi teletrasporterà in una delle cinque parti finali. Se raggiungete una di queste ultime, l'uscita vi porterà sulla costa sud dell'isola a nord. Dovreste trovarvi, in ogni caso, dall'altra parte della lava dopo aver attraversato due o tre parti di dungeon.

Procedete verso ovest per raggiungere la torre a sud ovest, oppure dalla parte opposta per quella a sud est. Arrampicatevi in cima, attraversate uno dei due ponti, poi premete l'interruttore dall'altra parte, in modo da aprire l'entrata del ponte centrale, quello che porta all'ingresso della cittadella.

Non appena entrerete all'interno della torre principale sarete teletrasportati in una delle cinque cittadelle.

Una di esse è più facile delle altre. In questa dovrete affrontare solamente cinque Daedra, ed un paio di altre creature nei saloni laterali. Se poi non avete ancora raggiunto il Livello 14, la fortezza sarà completamente sgombra (se invece l'avete raggiunto o superato, preparatevi a faticare.)

Nelle altre cittadelle, fortunatamente, dovrete vedervela ancora con quei cinque Daedra, a cui potrebbero unirsi altre 11 creature. Nelle tre sezioni laterali, in una torre troverete almeno 10 Daedra, e nell'altra solamente 8. Tenete però in considerazione che ad essi potrebbero unirsi rispettivamente altri 13 ed 8 mostri. Nella fortezza, troverete invece 3 Daedra.

In questo piccolo angolo di paradiso c'è pure un dungeon, che collega le parti più alte delle torri a sud ovest e sud est.

Cancello di Skingrad

1. Cancello di Oblivion: per uscire su uno spiazzo lungo la strada dorata ad est di Skingrad.
2. **Fortezza dell'angoscia:** ciascuna delle due fortezze a nord è praticamente una cittadella, con due sale laterali ed un santuario in cima. (Solo la cittadella principale a sud ha un sigillo di sangue e la relativa pietra.) In questa affronterete 3–7 Daedra nella cittadella, altri due nelle sale dell'eterno crepuscolo (piene di mine, con un contenitore che ha una serratura a 3-5 cilindri; da 1 a 6 nelle sale della vergogna (due torrette, una fontana di sangue ed una di Magicka); da 1 a 3 nel santuario dell'angoscia. In quest'ultima sezione, dovrete arrampicarvi al piano centrale e tirare una leva per aprire una delle due serrature. A questo punto, si estenderà un ponte che collegherà i santuari in cima alle due fortezze a nord e vi permetterà di dirigervi in cima alla seconda torre per aprire la seconda serratura. All'apertura di entrambi, si estenderanno, da ogni fortezza, dei ponti diretti a sud verso la cittadella principale. L'ingresso dei ponti principali si trova proprio nella cittadella, al piano tra le sale dell'eterno crepuscolo e quelle della vergogna.
3. **La fortezza dell'afflizione:** Come sopra, ma con qualche differenza. Nella cittadella vi scontrerete con 6–7 Daedra; altri 3–5 vi accoglieranno nelle sale dell'eterno crepuscolo (assieme a due trappole ed un baccello di medio livello); 2–4 Daedra si trovano nelle sale della vergogna (con due trappole angolari e due appuntite, dispensatori di Salute e Magicka ed un altro baccello); e da 1–3 imperverseranno nel santuario dell'afflizione (con due fontane di Magicka ed un terzo baccello).
4. **La fortezza minacciosa:** due situazioni saranno possibili. Se usate l'ingresso principale a sud, dovrete combattere attraverso l'intera cittadella. Il che significa che dovrete affrontare fino a 15 Daedra nella stessa cittadella, di cui almeno tre sono Dremora e due maghi Dremora (la ricompensa sarà costituita da due baccelli carnosi di medio livello); un mago Dremora ed altri due Daedra si trovano nelle sale di squartamento; dai 2 agli 8 Daedra nella fine desolazione (assieme ad una trappola, due fonte di Magicka ed una di sangue); uno o più nei corridoi della salvezza oscura (infestati da quattro trappole a punta angolari ed una a lama); ed altri tre, tra cui un boss, nella fortezza sigillo (in cui si trovano anche un baccello carnoso di alto livello e due essenze di Magicka). Se usate il ponte dalla cittadella a nord, giungerete in quella principale sul piano tra la fine desolazione ed i corridoi della salvezza oscura, evitando così i nemici sottostanti.
5. Fontana di sangue (curativa)
6. Un baccello carnoso di medio livello.
7. Una torretta.
8. Essenze di Magicka
9. **Sale liquefatte:** si tratta di una piccola grotta con due o tre Daedra che collega l'isola con ...
10. **...le rovine da terremoto:** questa piccola torre sta sprofondando nella roccia liquida. Per questo motivo non c'è nessuno a difenderla, nemmeno i Daedra. All'interno, attorno all'ascensore, si trovano due baccelli di basso livello e, in cima alla vicina rampa, uno di alto livello. La rampa è più ripida del solito, a causa della situazione della torre e potreste avere problemi a raggiungere la vostra ricompensa. Provate ad arrampicarvi sull'affare rosso che corre lungo il muro.)

Inizialmente, questo cancello sembra piuttosto simile, come aspetto, a quello di Chorrol. Ci sono però un paio di differenze: non avrete nessuna torre di Oblivion alle vostre spalle quando arriverete e, soprattutto, non sarete circondati da Daedra.

Un Dremora

Si tratta purtroppo di una situazione temporanea, perché le creature si trovano nelle cittadelle ad est e ovest. Avanzate combattendo su entrambe le torri per raggiungere entrambe le fortezze ed estendere i ponti che vi porteranno nella terza cittadella, situata su un'isola a sud.

Una volta arrivati nella cittadella principale, arrampicatevi per giungere nei corridoi della salvezza oscura e poi procedete verso la fortezza.

Nella parte sud della torre principale c'è l'ingresso della piccola grotta delle sale liquefatte. Da qui, potrete passare sotto la lava e raggiungere, dopo esservi sbarazzati dei vari nemici, una torre affondata a sud. Al suo interno troverete tre sacchi contenenti un discreto bottino.

MONDO DI ANVIL

1. Cancello di Oblivion: l'uscita porta nelle campagne a nord di Anvil.
2. Pozzo di lava: se vi trovate a fianco del pozzo a grattarvi la testa perchè non sapete dove andare, probabilmente non avete visto l'ingresso al punto #3.
3. Gallerie inferiori: una grotta casuale, che però è l'unico modo per risalire la montagna. "Gallerie inferiori" non è un vero e proprio nome, ma una descrizione di ciò che accade quando attivate la porta. Sarete infatti teletrasportati in una delle sette possibili zone iniziali, chiamate tutte "Tunnel dell'odio" o "Canaletti dei vermi". Attivando la porta dall'altra parte, sarete teletrasportati ancora, ma questa volta in una delle sette zone centrali (chiamate "Sale liquefatte" o "Cripte fosche") o finali (chiamate "Pantani di cenere" o "Percorsi irregolari"). Se finirete in una delle zone

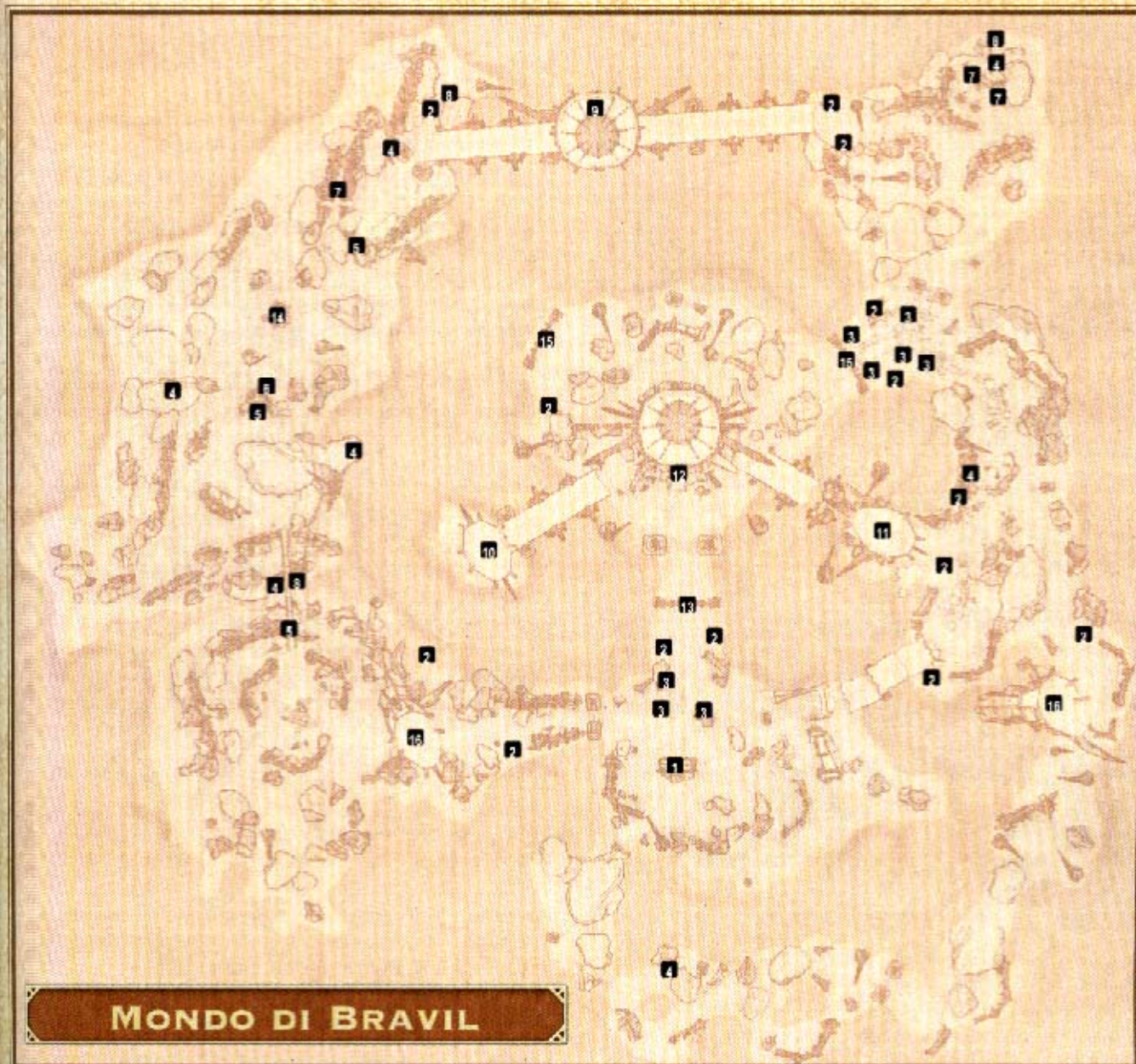
centrali, all'attivazione della porta in fondo sarete trasportati in una delle sezioni finali. Quando giungerete in queste, la porta in fondo vi porterà all'uscita...
4. ...che si trova qui.
5. **Canaletti delle sporgenze rosse**: si tratta di un'altra grotta, difesa da cinque Daedra, che contiene del bottino ed ha l'uscita, difficile da raggiungere, a nord ovest dell'ingresso. (Dovrete faticare per raggiungerla.) Vi porterà...
6. ...qui. A questo punto dovrete avanzare in senso antiorario e poi tornare sul percorso superiore diretto verso la porta della cittadella al punto #7.
7. La porta: attivandola, sarete trasportati in una delle cinque cittadelle, piuttosto diverse tra loro. La fortezza perduta ed il rifugio temuto sono di dimensioni simili alle altre cittadelle della quest principale. Il campanile insanguinato è più piccolo, mentre la cuspide di carne ed il monolito dell'artiglio sono più grandi.
8. Un baccello carnoso di livello elevato.
9. Un disgustoso baccello carnoso, all'interno del quale si trovano cose più somiglianti a resti di cadavere che oggetti utili.
10. Una valanga pronta a scendere.
11. Se le rocce non dovessero uccidervi, forse ci penseranno le mine...
12. ...o questa torretta.
13. Fontana di sangue (curativa).
14. Essenze di Magicka
15. **Torre della morte**: ci troverete del bottino e dei nemici, oltre ad una guardia morta della Mitica Alba, rinchiusa in una gabbia (che può essere aperta con un interruttore) in cima alla torre.
16. **Porto della carne**: come il punto #15 ma senza gabbia.

Vi troverete sull'estremità nord est di un'ampia distesa di terra di forma circolare, con due piccole torri sulle penisole a sud est e a sud ed una cittadella sul monte a sud ovest. La strada che porta alla cittadella si snoda sulle montagne passando vicino a svariati Daedra ed in una grotta senza nome nella parte est. Come già accadeva all'interno del cancello di Leyawiin, anche qui la porta della cittadella vi consente di raggiungere le altre. Consultate quella sezione per saperne di più.

Cancello di Bravil

Il vostro viaggio in questo regno comincerà nella parte sud della mappa, da cui si dipartono due sentieri diretti a sud ed a ovest. Davanti a voi dovrebbe esserci un portone chiuso, che vi impedisce di accedere alla piccola isola su cui si trova la cittadella. Ad est ed ovest di quest'ultima ci sono invece due torri più piccole che vi consentiranno di entrare nell'isola. Percorrendo il sentiero verso sud dovrete affrontare un numero minore di Daedra, ma sarete costretti a passare da svariate isole e zone infestate dalla lava. Poi dirigetevi verso la torre ad est, all'interno della quale troverete l'interruttore che apre i portoni che danno accesso alla cittadella. Percorrendo il sentiero ad ovest vi ritroverete ad attraversare colline e grotte piene di Daedra. Una volta all'interno di queste, cercate di raggiungere la zona inferiore e poi entrate nella torre ad ovest. Salite di un piano per uscire da quest'ultima e poi attraversate il ponte che vi porta alla cittadella. All'interno della torre c'è l'interruttore che apre il cancello della cittadella, selezionata a caso tra una delle cinque disponibili, come già spiegato prima.

Mondo di Bravil

1. Uscita per le campagne a nord di Bravil.
2. Una torretta.
3. Mine.
4. Un bel baccello carnoso, contenente svariati pezzi d'oro ed anche altro bottino.
5. **Caverne dei maltrattati**: questo piccolo dungeon passa sotto il vulcano e consente di accedere alla base della torre del pozzo di sangue (#10) dall'altra parte della lava ad est.
6. Una valanga
7. Essenze di Magicka.
8. Un baccello carnoso di medio livello, contenente un po' d'oro e qualche vestito, ossa ed una pozione. Dopo averlo saccheggiato, lavatevi le mani.
9. Un ricco baccello carnoso, una fontana di sangue (curativa), e svariati baccelli di medio livello. (Qui, però, non c'è nessuna torre; si tratta semplicemente di un pezzo di cittadella usato come elemento architettonico.)
10. Pozzo di sangue: leggete il punto #5 per capire come entrare in questa torre. L'interruttore in cima apre il punto #13.
11. Santuario trappola: l'interruttore in cima apre il cancello del punto #13.
12. La porta: attivandola, sarete trasportati in una delle cinque cittadelle, piuttosto diverse tra loro. La fortezza perduta ed il rifugio temuto sono di dimensioni simili alle altre cittadelle della quest principale. Il campanile insanguinato è più piccolo, mentre la cuspide di carne ed il monolito dell'artiglio sono più grandi.
13. Questo cancello si apre dopo aver premuto l'interruttore in cima alle torri dei punti #10 o #11.
14. Un vulcano!
15. Questi cancelli si aprono in sequenza qualche secondo dopo l'apertura del cancello del punto #13.
16. No, in queste torri non si può entrare.

MONDO DI BRAVIL

Siete quindi finalmente giunti al termine di una lunghissima avventura. Vi dovreste sentire davvero soddisfatti di voi stessi. Se non siete sicuri di aver fatto abbastanza, beh, avrete ancora una possibilità per sistemare al meglio le cose.

DIFESA DI BRUMA

Parlare con Martin dopo aver completato sia "Il portale di Bruma" che Miscarcand dà il via alla quest. La missione non raggiungerà comunque il suo climax finché il futuro imperatore non vi darà la sua totale approvazione. Scoprirete che il vero obiettivo della missione è quello di indurre il nemico ad aprire un cancello fuori da Bruma in cui entrare per recuperare una grande pietra sigillo, l'ultimo componente di cui Martin ha bisogno per il suo rituale. Certo, si tratta di una strategia pericolosa, ma è l'unica che può fornire risultati. E se dovesse funzionare, Martin avrà la possibilità di aprire un passaggio per il "Paradiso" di Mankar Camoran, il capo dei Mitica Alba.

Al termine della vostra conversazione, Martin partirà per Bruma, siccome intende guidare la difesa della città. Seguitelo, se vi va, assieme a Baurus e Jauffre. Durante il viaggio, Martin vi parlerà con maggiore dettaglio dei suoi piani, cosa che vi permetterà di comprendere cosa deve succedere prima dell'arrivo a Bruma. La lettera trovata dalle spie vi aveva detto che c'erano tre piccoli cancelli da aprire prima di poter introdurre, da quello grande, uno dei vari macchinari che avevano contribuito alla distruzione di Kvatch.

Il vostro primo compito, comunque, sarà quello di passare dalla contessa Narina Carvain al castello di Bruma e chiederle di incontrare Martin nella grande cappella di Talos per un conciliabolo relativo alla guerra.

Narina Carvain, contessa di Bruma

Bruma dovrebbe essere un po' diversa da come l'avevate lasciata l'ultima volta. E' infatti diventata un accampamento per i soldati e, se siete stati bravi a recuperare truppe, la dovreste trovare piena di uomini e tende. Potete identificare le truppe in base alla loro città di provenienza, parlare con loro oppure ascoltare le loro conversazioni.

Gli alleati si sono riuniti per la difesa di Bruma.

Se è giorno, la Carvain si dovrebbe trovare nel salone del castello, nel quale svolge solitamente le sue faccende dalle 8 del mattino a mezzogiorno e dalle 3 di pomeriggio alle 8 di sera. Anche per lei il piano è a dir poco disperato, tanto che il suo capitano della guardia, Burd, lo definisce "pura pazzia," ma ritiene comunque che possa funzionare. La donna accetta l'incontro e si avvia così verso la cappella assieme a Burd ed alla sua guardia del corpo. Restate con loro per assistere alla ritirata dello staff della chiesa dalla navata ed alla conversazione tra Martin e la Carvain nell'anello di luce all'estremità est della cappella. Al termine della loro chiacchierata, parlate ancora con la Carvain. La sua risposta dipenderà dal numero di alleati che siete riusciti a reclutare nella quest "Alleati per Bruma." Se avete completato tutte le mini quest, la donna vi definirà "un buon diplomatico ed un ottimo guerriero" ed avrete due opzioni: "Non sono ancora pronto" e "Che la battaglia abbia inizio." Se non avete portato a termine tutte le mini-quest, la sua risposta varierà in base al numero di soldati che siete riusciti a portare a Bruma. Avrete quindi una terza possibilità, quella di reclutarne altri. E' questo ciò che si intendeva parlando di quest in sovrapposizione. Potete quindi continuare "Alleati per Bruma", tornare in seguito, e riprendere "Difesa di Bruma" con più truppe sotto mano. Se non siete invece soddisfatti del livello e dell'equipaggiamento del vostro personaggio, potete sfruttare la pausa per completare altre quest o andare a fare acquisti. Quando siete pronti, segnalatelo alla Carvain. Il party uscirà così lentamente dalla porta ovest della chiesa per trovare, all'esterno, una situazione totalmente inaspettata. La popolazione di Bruma si è radunata per salutare Martin. Egli decide di uscire nella pianura ad est della città e, al suo arrivo nella zona, gli alleati spunteranno fuori dall'avvallamento a nord est di Bruma, in cui si è aperto un piccolo portale di Oblivion. Se avete saltato la quest "Alleati per Bruma", nell'avvallamento, troverete solo la milizia di Bruma, uno sparuto gruppo di soldati in preda al panico. Unitevi alle truppe. Martin avrà appena finito il suo discorso quando i Daedra cominceranno ad uscire dal cancello.

Come in tutte le grandi battaglie, non ci sono tattiche precise da seguire. Tenete sempre Martin sotto controllo ed andatelo ad aiutare in caso abbia bisogno. Cercate di non colpire i vostri compagni e non perdete tempo a tentare di chiudere i cancelli minori, visto che intanto non ci potrete comunque entrare. Ricordatevi poi che, se starete troppo lontani da Martin, egli avrà buone possibilità di morire.

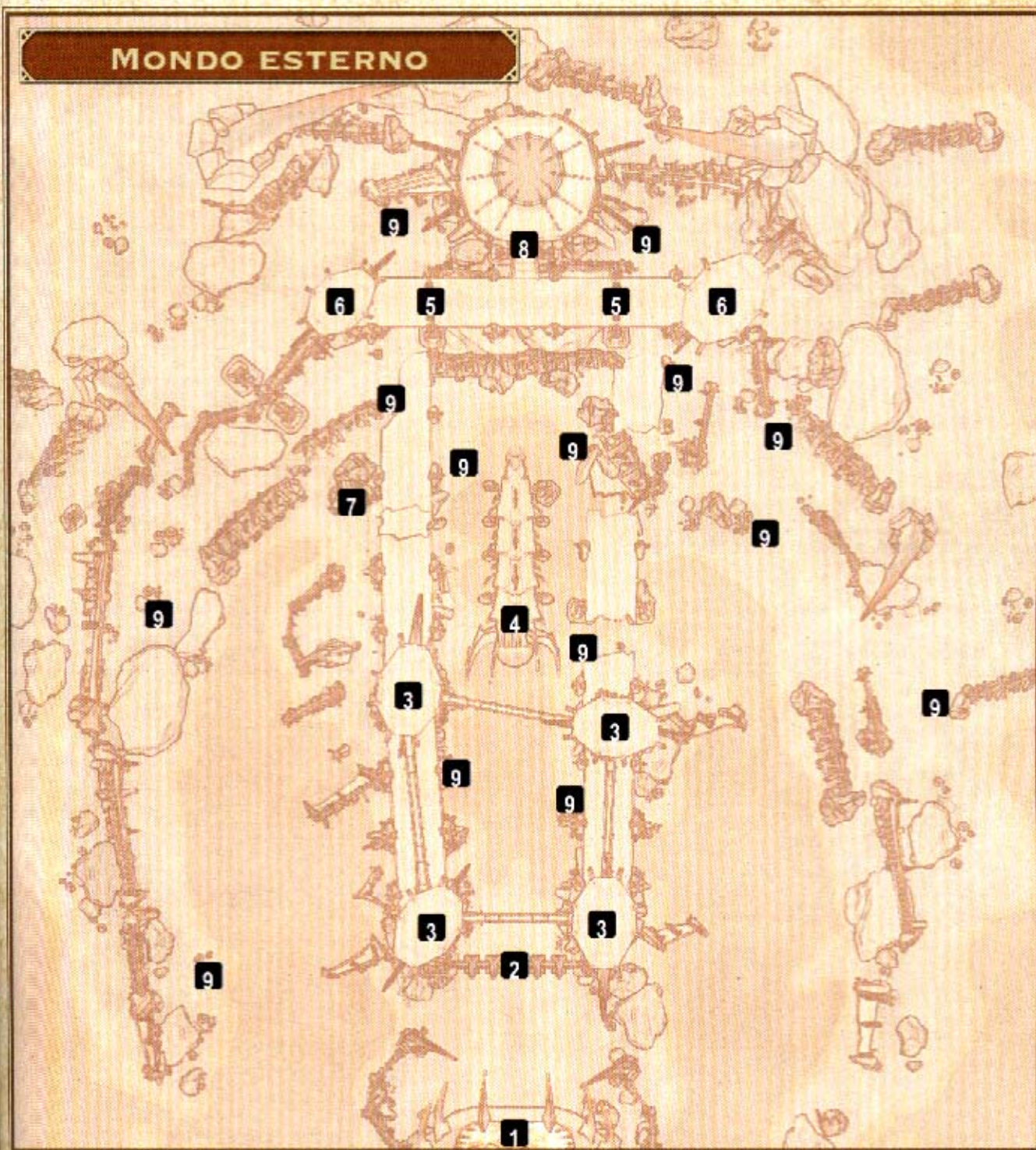
Non provate nemmeno a combattere l'intera battaglia da soli. E' una cosa fattibile se il vostro personaggio è di alto livello, ma il vostro obiettivo, in questa battaglia, è quello di far restare vivo Martin. Quando vedrete che i vostri compagni riusciranno a gestire la battaglia da soli, potrete tranquillamente assumere il ruolo del pompiere, raggiungendo le zone in cui c'è bisogno del vostro aiuto. Fate avvicinare i Daedra, non tentate di fermarli quando sono appena usciti dai portali, perché la tattica potrebbe rivelarsi controproducente. Entrate rapidamente all'interno del grande cancello non appena comparirà sul campo di battaglia. Quel momento darà anche il via ad un orologio immaginario. Quando vi troverete sotto il cielo rosso di Oblivion, il tempo avrà cominciato a scorrere e la missione successiva, "Il grande cancello", avrà avuto inizio.

La battaglia di Bruma

Tuttavia, prima di andarvene, guardatevi attorno e scegliete con molta attenzione il momento della partenza. Martin non può morire mentre siete ad Oblivion, al contrario di Baurus e Jauffre. Nessuno dei due è un personaggio essenziale nella quest principale, anche se possono essere entrambi alquanto utili nell'ultima missione "Accendi i fuochi di drago!"

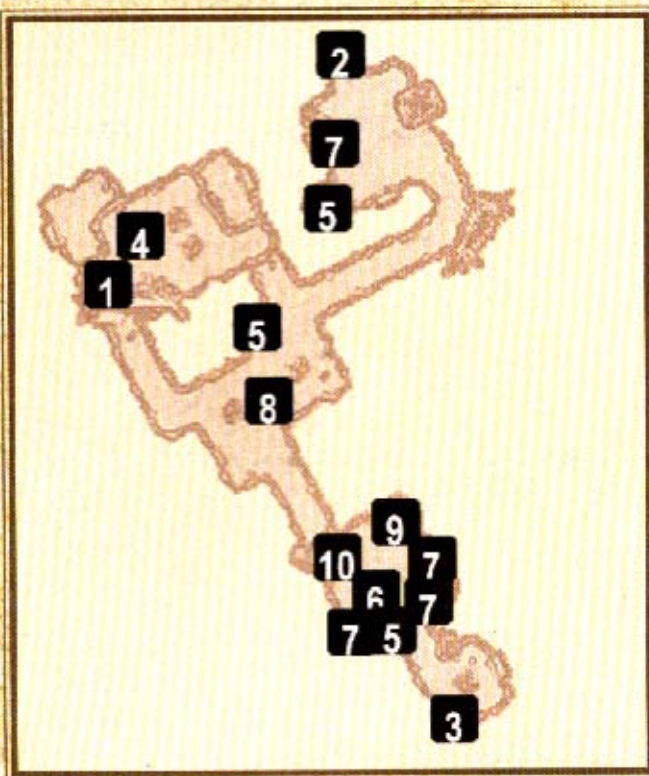
Per essere sicuri di poterne disporre successivamente, assicuratevi che non stiano combattendo con i Daedra prima di entrare nel grande cancello.

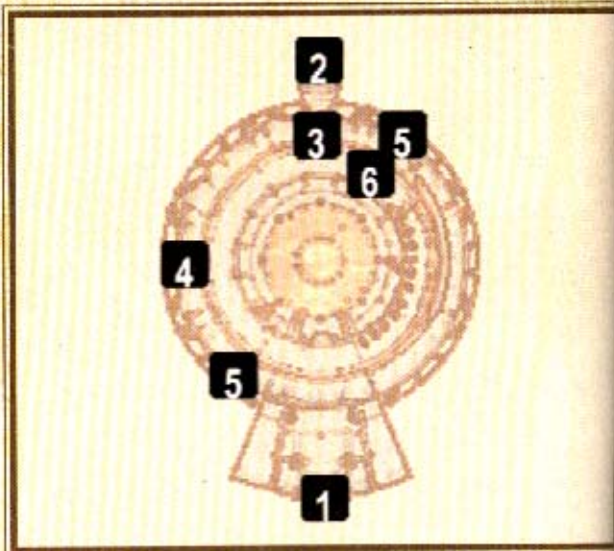
Grande cancello

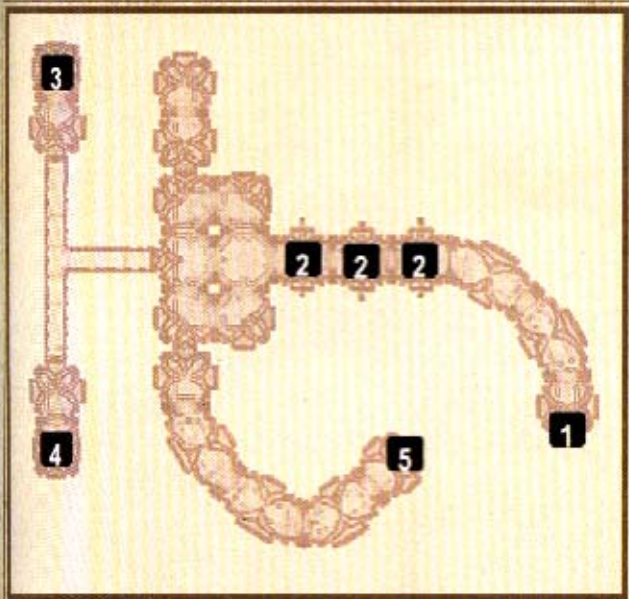
Mondo esterno

1. Il grande cancello.
2. Questo cancello si apre al vostro arrivo sulla scena.
3. Guardia spezzamondo: sono torri di guardia, molto simili tra loro, ma non identiche. Tutte e quattro

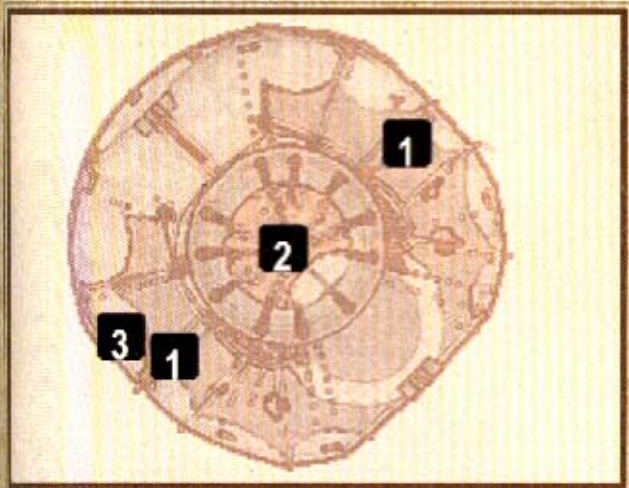
dispongono di uscite su ponti che portano alle due strutture adiacenti. Tre su quattro hanno al loro interno un Dremora (quella senza è la nord ovest, in cui si trovano una fontana di Magicka ed una gabbia.) Le due torri a nord sono dirette su ponti distrutti rivolti nella stessa direzione.

4. Cingolato da assedio Daedric: se dovesse uscire dal grande cancello prima che l'abbiate distrutto, dite pure addio a Bruma. Se riuscite a distruggere il cancello, il mezzo salterà in aria nel campo all'esterno di Bruma, lasciando una pietra sigillo nei paraggi.
5. Dovete aprire uno di questi cancelli per raggiungere la la cittadella. Per farlo, dovete tirare una leva...
6. ...In cima ad una di queste due torri. Ciascuna di esse è abitata da un Dremora e da un Daedra livellato ed ha al suo interno una fontana di sangue. (In quella ad ovest ci sono anche delle essenze di Magicka).
7. Fumo e bruciature: raggiungere sani e salvi una torre completamente scoperta è molto difficile, a causa delle torrette (#9). Questa piccola grotta, difesa da tre Daedra livellati, vi porta direttamente nella cantina di ciascuna delle torri.
8. Ingresso per lo spaccamondo.
9. Una torretta.

Fumo e bruciature

1. Uscita per il mondo esterno.
2. Uscita per una delle due torri, quella ovest, marchiate con il #6 sulla mappa "Mondo esterno".
3. Uscita per una delle due torri, quella est, marchiate con il #6 sulla mappa "Mondo esterno".
4. Partirete dal piano superiore della grotta. Da questo buco potrete scendere a quello inferiore.
5. Daedra: il più a sud dei tre si trova al piano più in basso, non al più in alto come sembra dalla mappa.
6. Da qui si raggiunge la stanza del tesoro. Peccato che sia impossibile arrivarci, almeno in modo convenzionale.
7. Baccelli carnosi: quello ad ovest e quello a nord sono al piano di sotto, mentre quello ad est è nella stanza del tesoro (#6).
8. In questo baccello carnoso, circondato da una versione più pericolosa di una trappola vista in superficie, si trovano uno o due oggetti ripristinanti.
9. Nel baccello carnoso si trovano un po' d'oro, indumenti di basso livello, ossa e, probabilmente, anche una pozione velenosa.
10. Un baccello di livello elevato.

Spaccamondo

1. Uscita per il mondo esterno.
2. Uscita per le cripte della fine dei tempi (inferiore).
3. Custode di sigilli dei Dremora (piano terra). Ha la chiave che apre le porte del punto #5.
4. Uscita per le cripte della fine dei tempi (superiore).
5. Uscita per il sigillo di sangue (piano superiore). Chiusa da un lucchetto a tre tamburi. Si apre con la chiave trovata sul cadaveri di uno dei due custodi.
6. Custode di sigilli dei Dremora (piano superiore).

Cripte della fine dei tempi

1. Uscita per la torre spaccamondo (piano inferiore).
2. Trappole a lama.
3. Fontana di sangue (curativa)
4. Essenze di Magicka.
5. Uscita per la torre spaccamondo (piano superiore).

Sigillo di sangue

1. Uscite per il piano superiore della spaccamondo. Sono ad un piano inferiore rispetto a ciò che si vede qui.
2. La grande pietra sigillo: attivatela per distruggere il grande cancello ed il cingolato da assedio. Pochi secondi dopo vi ritroverete tra i sopravvissuti sul campo all'esterno di Bruma. Dovrete dare la pietra a Martin, perchè si tratta di un componente per aprire il portale di Camoran. La vostra ricompensa sarà la pietra che faceva funzionare il cingolato.
3. Un sacco Daedric di bottino.

Al vostro arrivo vi ritroverete nell'apertura a sud di una nicchia a forma di ferro di cavallo. A nord vedrete un cingolato da assedio, la cui superficie frontale ha l'aspetto di un'eclissi di sole, avanzare inesorabilmente verso il grande cancello.

Il cingolato da assedio Daedric.

Ci vorranno svariati minuti, per questo strano ed indistruttibile macchinario, a coprire la breve distanza dal cancello. Se dovesse attraversare il portale, raggiungendo così la pianura fuori Bruma, la città verrebbe distrutta, la vostra missione finirebbe e la battaglia sarebbe persa. Se invece riuscirete a recuperare la grande pietra sigillo dalla cittadella a nord prima che il macchinario si metta in movimento, avrete vinto.

Non è affatto facile, però, mettere le mani sulla pietra in un così breve tempo. Dovrete avanzare rapidamente sul percorso che vi mostreremo, senza perdere tempo su altre strade o alla ricerca del bottino. Combattete solo se necessario, in modo da guadagnare tempo per scontri che non potrete assolutamente evitare. Oltre il portale ci sono, sui ponti ad est e ovest, diversi arcieri Dremora che scoccheranno le loro frecce contro di voi, per cui non state troppo allo scoperto. Entrate nella prima delle due torri ad est, evitando così il Daedra che sta tenendo un occhio sul sottopassaggio dietro a quella ad ovest. Raggiungete la cima, poi attraversate il ponte diretto a nord. (Se avete scelto di entrare dall'altra torre, dovrete dirigervi prima ad est o ovest e poi a nord, ma ricordate che in questo caso ve la dovrete vedere con un Daedra in più.) Una volta usciti dalle torri, cercate di stare il più lontano possibile dal cingolato, in grado di colpirvi con le sue fiamme. Scendete con l'ascensore, in una qualunque delle torri, e passate dall'uscita a nord.

A questo punto dovreste vedere, a nord, la cittadella e le due torri che la affiancano. Se sceglietе di passare attraverso gli edifici ad est, vi ritroverete, dopo l'uscita, a dover saltare dall'altra parte di un ponte interrotto, rischiando così di finire nella lava. Se riuscirete a sopravvivere al salto, dovrete passare in mezzo ad una serie di torri defensive per raggiungere il ponte di fronte alla cittadella. Una volta qui, dovrete entrare

nella torre ad est. Se sceglìete invece di passare attraverso le torri ad ovest, il salto sarà più breve, ma ci saranno molti più Daedra ad attendervi dall'altra parte. Dopo averli oltrepassati, raggiungete il ponte di fronte alla cittadella ed entrate nella torre ad ovest. Diversamente da quello che accade dalla parte opposta, se doveste sbagliare il salto, finireste su una sezione di un ponte dalla quale potrete accedere ad una grotta. Al suo interno, ve la dovrete vedere con qualche Daedra ed un gruppetto di baccelli carnosi. Attraversate le grotte per uscire al livello base di una delle due torri che fiancheggiano la cittadella.

Attivate i comandi in cima ad una delle torri per aprire il cancello che vi consentirà di accedere alla cittadella principale. Dopodiché, scendete a circa metà della torre ed oltrepassate correndo i tre Dremora per entrare nella vostra destinazione. La cittadella, in questo caso, è unica, piuttosto semplice ed abbastanza spopolata. Al suo interno ed al primo piano troverete i due custodi di sigilli, ciascuno dei quali possiede una delle chiavi per la fortezza. Usate la porta nella parte nord del piano da cui siete entrati per raggiungere i sotterranei.

Al loro interno troverete un salone con tre lame attaccate al soffitto. Fatele scendere a terra usando gli interruttori sul muro dietro di esse, poi saltate oltre oppure attendete che si sollevino per passarci sotto. Dopo il salone vi ritroverete in una stanza con un solo Daedra e tre porte. In quella a destra ci sarà un'altra creatura, da quella nel mezzo potrete accedere ad una fontana di sangue ed una fontana magica, mentre da quella a sinistra potrete salire al piano superiore della cittadella.

Quando uscirete dalle cripte, sarete al centro della cittadella, e dovrete compiere un lungo tragitto, su un percorso a spirale, infestato da qualche Daedra, per raggiungere la fortezza. Una volta in cima troverete un altro custode. Se avete già sconfitto il primo allora siete già in possesso della chiave necessaria per entrare nella fortezza. Se invece non lo avete ancora battuto, questa è l'ultima possibilità per recuperare il lasciapassare per accedere alla fortezza. All'interno, combattete con i due Daedra, poi compiete le operazioni che avete già svolto svariate volte. In un batter d'occhio tornerete nell'avvallamento a nord est di Bruma. La battaglia è stata vinta, il cancello è crollato ed i Daedra rimasti sono morti. Jauffre, Martin e Burd si congratuleranno con voi ed anche le truppe, che cominceranno a disperdersi poco dopo, vi mostreranno la loro ammirazione.

Martin comincerà subito a pianificare il rituale per l'apertura del portale.

Paradiso

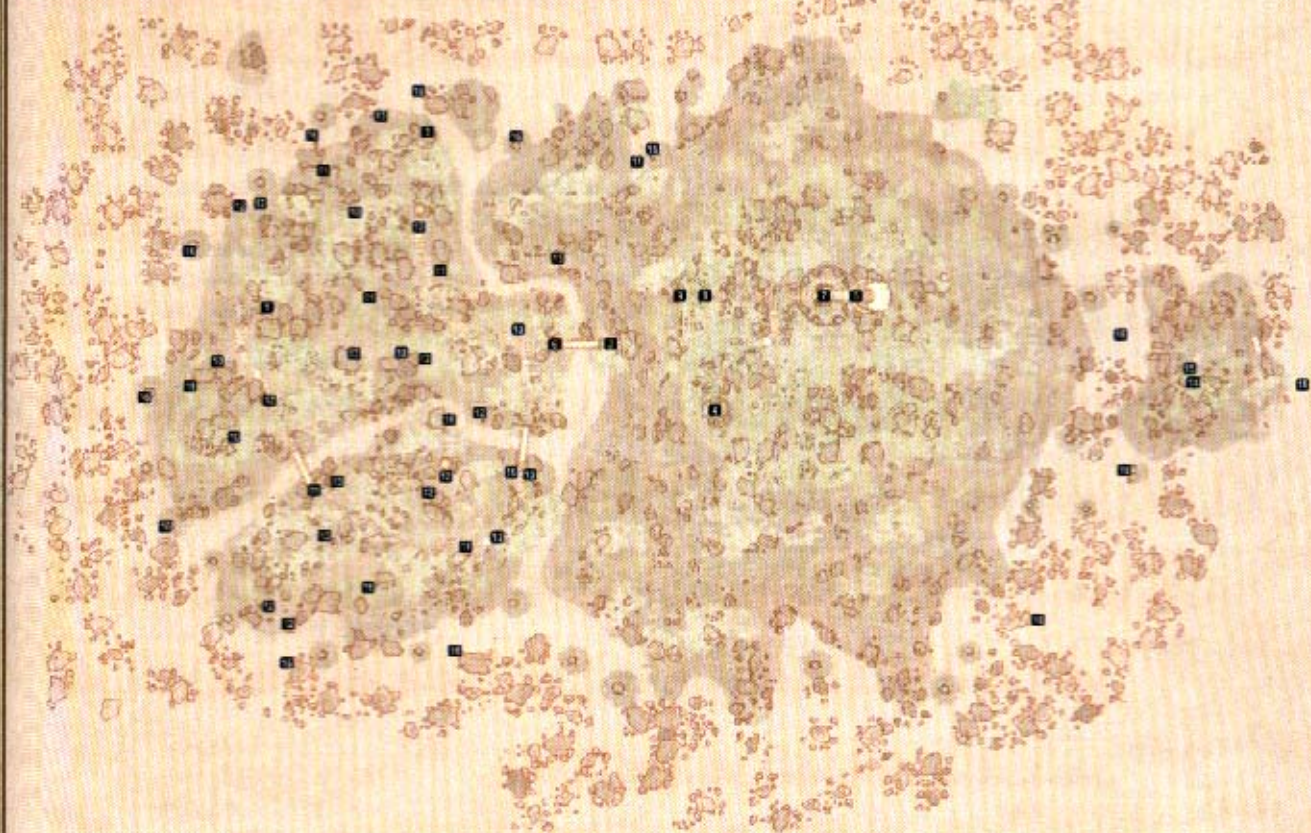
A questo punto siete voi a dover lanciare un'invasione.

Una volta tornati al tempio del Signore delle nuvole, parlate ancora con Martin. Il futuro imperatore è pronto per il rituale e vi chiede se è lo stesso per voi. Quando entrerete nel Paradiso di Camoran, non potrete più tornare indietro dal portale e dovrete trovare un'altra via d'uscita. (Alla morte di Camoran sarete trasportati automaticamente nella fortezza.) Assicuratevi quindi di essere ben equipaggiati ed avere scorte sufficienti per sopravvivere prima di dire "sì." La quest è piuttosto grande ed è composta da una serie di tre quest più piccole, ma non è comunque al livello di "Alleati per Bruma." La grossa differenza, però, è che in quella missione conoscevate già buona parte delle terre da solcare. "Paradiso," invece, è ambientata in una zona completamente sconosciuta, dalla conformazione strana e per cui non esistono mappe.

Quando siete pronti, ditelo a Martin, il quale indietreggerà di qualche passo e lancerà il suo incantesimo. Alla comparsa del portale, entrate, per riapparire all'interno di una nicchia in pietra nel bel mezzo di una regione simile all'Eden.

Martin apre il portale per il Paradiso di Camoran.

Lo stesso Mankar Camoran vi darà la prima lezione sulla geografia del suo Paradiso. Il super cattivo vi parlerà spesso della sua "Gaia Alata" in una serie di monologhi. Tra le altre cose che menzionerà, c'è un "Giardino selvaggio, in cui i miei discepoli vengono temprati per andare in contro al loro destino." Egli vi attenderà a Carac Agaialor, "il mio trono sul pinnacolo del Paradiso."

Mondo esterno

1. Questo è il vostro punto d'arrivo.
2. Ingresso della grotta allagata: troverete Kathutet (#6) dopo aver avuto a che fare con Anaxes al punto #3.
3. Ingresso del covo di Anaxes. Potete liberare lo Xivilai (intrappolato qui dagli Immortali ascesi) per vincere le bande dell'eletto, che vi consentiranno di accedere alla grotta proibita.
4. Uscita dalla grotta proibita: una volta usciti dalla seconda parte di questa cava, potrete entrare ed uscire liberamente da entrambe le grotte.
5. Ingresso di Carac Agaialor: all'interno, dovrete combattere con Mankar Camoran ed i suoi due figli. La morte di Camoran distrugge il suo Paradiso, riportandovi al tempio con l'amuleto dei re.
6. Kathutet è un Dremora che vi metterà di fronte ad un bivio. Dovrete liberare Anaxes, lo Xivilai, dal suo covo (#3) oppure battere lo stesso Kathutet in combattimento. La riuscita vi permetterà di ricevere le bande dell'eletto, necessarie per passare dalla grotta allagata a quella proibita. Se libererete Anaxes, troverete questo essere nella grotta allagata al vostro ritorno.
7. Raven e Ruma Camoran: li avete probabilmente già uccisi entrambi, ma se desiderate, potete farlo ancora. Ma come le erbacce, i due figli di Mankar Camoran non possono essere estirpati, per cui non perdete tempo ad ucciderli e parlate con loro. Essi vi diranno cose sull'imminente apocalisse e vi manderanno dal loro padre.
8. Statua di Mehrunes Dagon: è grande come una casa e brandisce una gigantesca ascia. Viene chiamata anche "premonizione."
9. Non potete raggiungere questo punto dalla collina e non ci trovereste comunque nulla. Allontandovi dal percorso in cima alla collina, sarete trasportati subito all'uscita della grotta proibita (#4).
10. Cervi: in Paradiso i cervi sono piuttosto mansueti e non scappano quando vi avvicinate a loro. Buona caccia!
11. Daedra livellati.
12. Immortali ascesi: non sono proprio amichevoli, ma nemmeno il contrario. Questi seguaci risorti di Camoran possono rispondere a svariate domande relative al Paradiso, che farete loro sfruttando gli argomenti introdotti dal discorso di Mankar Camoran.
13. Daedra livellati.
14. Sull'altare c'è un baule Ayleid di alto livello, pieno di roba utile.
15. Granchio del fango spettrale: un gigantesco granchio del fango. Non sappiamo cosa abbia di spettrale.
16. Pesce assassino: le possibilità che ce ne sia uno in questo punto sono del 75 percento.

La sua breve lezione vi darà la possibilità di usare degli argomenti di conversazione utili per attivare gli "Immortali ascesi," pacifici Mitica Alba morti al servizio di Camoran, che attendono di tornare a Tamriel dopo la vittoria di Dagon.

Gli immortali vi potranno rispondere in modi diversi: potreste essere visti come nemici o come potenziali salvatori.

Il paradiso di Camoran.

I personaggi vi spiegheranno che vi trovate già nel giardino selvaggio. Per loro, questo ambiente è un vero Inferno: sono continuamente uccisi da un Daedra, rinascono e poi vengono nuovamente ammazzati. Si può uscire solo dalla grotta proibita, la cui porta può essere aperta solo con le bande dell'eletto, che vengono date da Camoran ai suoi servi prediletti.

Peccato che questi servi non siano mai tornati e nessuno sappia cosa sia successo loro.

Liberare Anaxes

L'acqua circonda questa zona su tre lati. E' solo il lato ad est ad essere libero.

Questa sezione del Paradiso non è altro che un imbuto puntato ad est, verso la porta della grotta allagata, da cui si può poi raggiungere quella proibita. Quando vi avvicinerete al ponte di pietra bianca che consente di giungere alla porta, vi imbatterete in un Dremora di nome Kathutet.

Kathutet

Egli vi farà una proposta: per entrare nella grotta proibita dovrete servirlo oppure batterlo in un combattimento.

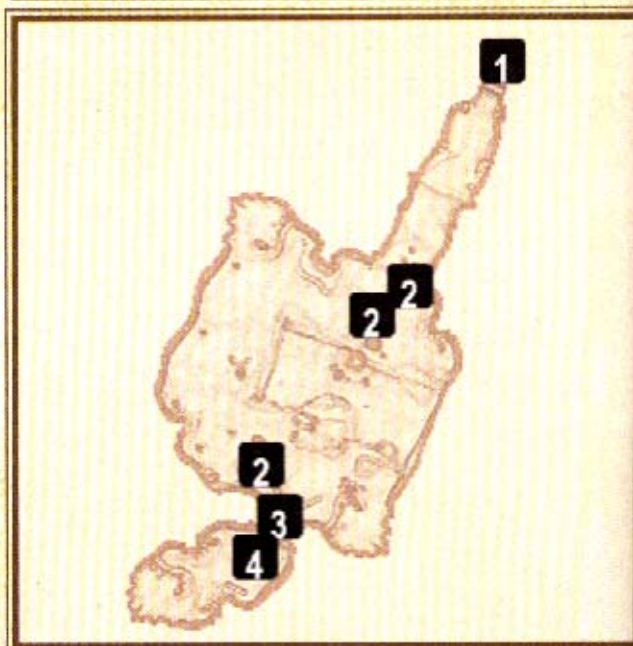
Per servirlo dovrete liberare uno Xivilai di nome Anaxes, che è stato imprigionato dagli Immortali. Anaxes si trova a nord ovest, in quella che dovrebbe essere casa sua (il covo di Anaxes), una grotta sulla riva ovest del torrente che passa dall'ingresso della cava. Egli è rinchiuso dietro ad un masso nella parte posteriore della grotta. Sconfiggerlo in combattimento è sicuramente il modo più veloce e diretto per recuperare le sue bande dell'eletto, ma bisogna tenere conto del fatto che Kathutet è superiore rispetto a voi di cinque livelli ed è quindi un avversario di un certo spessore.

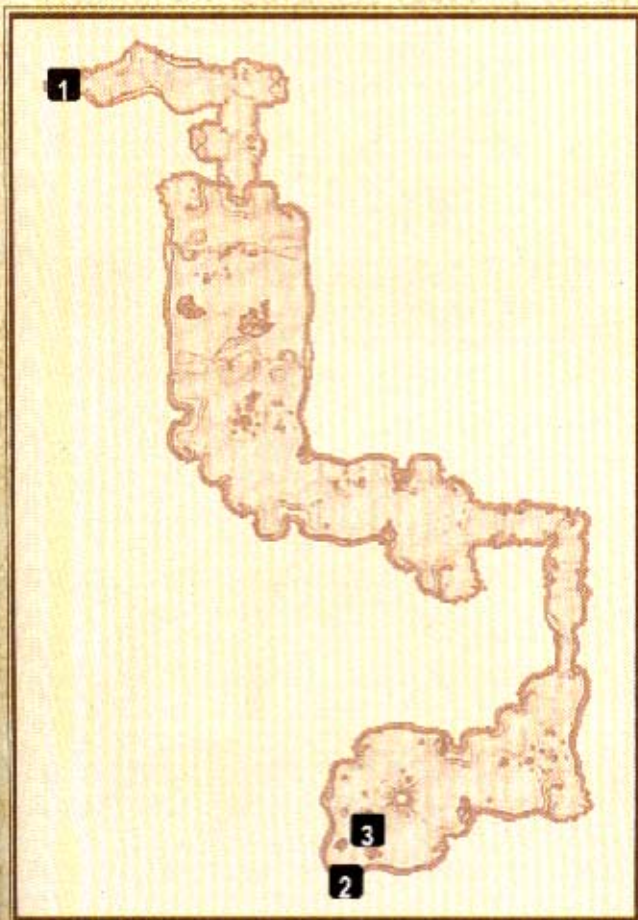
Per liberare Anaxes, dovrete attivare i due tronchi e poi il masso che sostengono. Restate sul lato mentre lo fate, in modo da non essere uccisi dal masso rotolante.

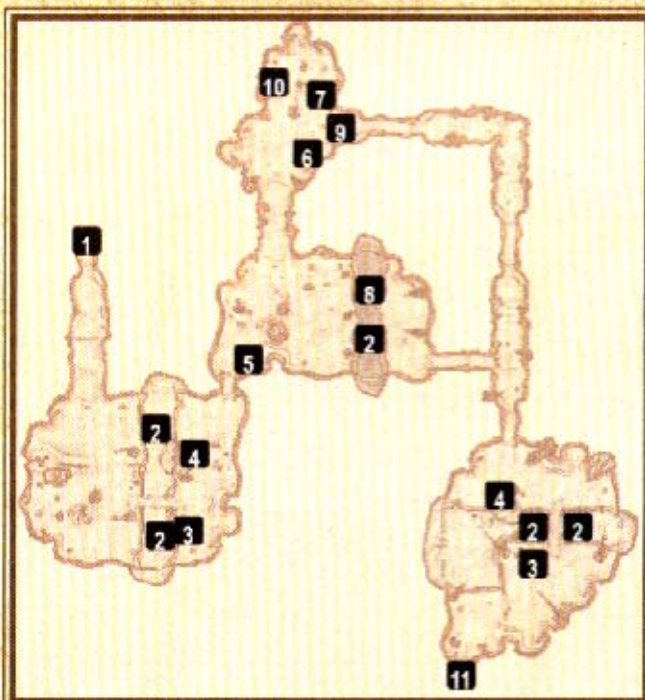
Potete anche uccidere lo Xivilai dopo averlo liberato, compito reso più facile dal fatto che, una volta libero, questo mostro di Livello 20 si concentrerà sulle tre guardie e non vi degnerà nemmeno di uno sguardo. Così, però, sarete costretti a combattere anche contro colui che vi ha assegnato la quest per recuperare le bande.

Dopodichè, tornate da Kathutet, che si trova all'interno della grotta allagata, vicino alla porta di quella proibita. Se avete portato a termine il lavoro, egli manterrà la sua promessa e vi consegnerà le bande, ma vi avvertirà anche che morirete a causa di suo fratello, Orthe e che nessuno riesce a fuggire da queste grotte. Indossate le bande ed aprite la porta.

Grotta proibita

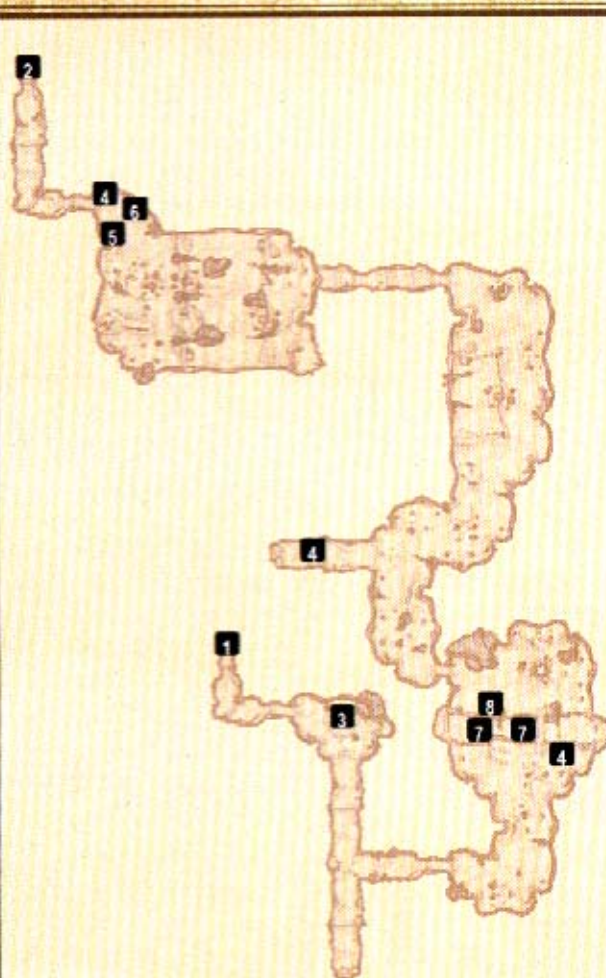
Covo di Anaxes

1. Uscita per il mondo esterno.
2. Immortali ascesi: vi racconteranno come hanno imprigionato lo Xivilai Anaxes e vi imploreranno di non liberarlo.
3. Un masso, bloccato da due tronchi, che blocca Anaxes all'interno di una nicchia in fondo al covo.
4. Anaxes: Kathutet (all'ingresso della grotta allagata) vi chiede di liberarlo. Se decidete di farlo, il mostro ucciderà gli Immortali e Kathutet vi darà le bande dell'eletto al vostro ritorno. Se ucciderete Anaxes, invece, dovrete poi far fuori anche Kathutet per prendere le bande.

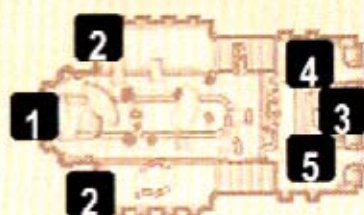
Grotta allagata

1. Uscita per il mondo esterno.
2. Uscita per la grotta proibita: dovete indossare le bande dell'eletto (quelle che vi ha dato Kathutet al punto #3) per aprire la porta.
3. Kathutet: al vostro ritorno dal covo di Anaxes, troverete qui il vostro amico Dremora. Se sarà soddisfatto, vi darà le bande dell'eletto. In caso contrario, deciderà improvvisamente che sul vostro corpo c'è spazio per qualche orifizio in più.

Grotta proibita

1. Ingresso dalla grotta allagata. Non si parla di uscita perchè, una volta dentro, non potete più venir fuori da qui.
2. Nella gabbia c'è un prigioniero. Capirete presto che la grotta non è la terra promessa ma un luogo di torture.
3. In questi punti potrete partecipare alla tortura tirando la leva per sollevare la gabbia vicina e far sprofondare l'altra nella lava sottostante. Non ci vorrà molto, però, a diventare il tizio in gabbia.
4. Nel sacco Daedric, che assomiglia ad un cuore che batte, sono contenuti uno o due oggetti ripristinanti..
5. Eldamil: l'ex luogotenente di Mankar Camoran è dispiaciuto di aver partecipato all'invasione di Tamriel. Eldamil è indispensabile per uscite vivi dalla grotta. (Anche se lo allontanerete all'inizio, ve lo ritroverete davanti poco dopo.)
6. Orthe: il boss Dremora di Eldamil. Accettate l'aiuto di Eldamil per far giungere Orthe a dare un'occhiata al suo sottoposto (Vedi punto #8.)
7. Ranyu e Amkaos: gli amici Dremora di Orthe.
8. Impersonate un prigioniero ed entrate in questa gabbia quando Eldamil ve lo ordina. Non potrete muovervi. Eldamil farà scendere la gabbia verso la lava e la risolleverà all'ultimo secondo, aprendo la porta al di là del fosso. Eldamil distrarrà i tre Dremora a nord mentre proverete a passare dall'uscita ad est. (Lo uccideranno, ma egli risorgerà nella parte successiva della grotta. Così

vanno le cose in Paradiso.)

9. Se non doveste accettare l'aiuto di Eldamil, l'uscita est sarà bloccata da una roccia gigantesca e dovrete individuare un altro tragitto. Troverete questo cancello, chiuso, con una serratura...
10. ...che si aprirà solo con la chiave di Orthe. La troverete qui, assieme ad un oggetto ripristinante, in un sacco Daedric (Sarete costretti ad uccidere oppure a scappare a gambe levate dai tre Dremora.)
11. L'uscita per la parte successiva della grotta proibita. (Saranno le bande dell'eletto a consentirvi di accedere.) Una volta entrati, ricordate che non potrete più uscire, almeno da questo passaggio.

Grotta proibita (seconda parte)

1. Ingresso dalla prima parte della grotta proibita.
2. Uscita per la parte alta della collina e la gigantesca magione della famiglia Camoran a Carac Agaialor.
3. Eldamil, risorto, vi sta aspettando in questo punto. Anche se non avete accettato il suo aiuto, vi toglierà le bande e, in caso lo vogliate, combatterà al vostro fianco.
4. Nel sacco Daedric si trovano uno o due oggetti ripristinanti.
5. Medrike: questo Xivilai possiede la chiave dell'uscita.
6. Un sacco Daedric.
7. Un prigioniero in gabbia.
8. Questa leva fa scendere una gabbia nella lava e solleva l'altra.

Carac Agaialor

1. Ingresso dal mondo esterno: si chiude una volta entrati nel palazzo.
2. Uscite per il balcone: sono chiuse anche queste.
3. Mankar Camoran: il vostro compito è quello di ucciderlo. Potete farlo subito, ma anche attendere che termini il suo discorso delirante. Il combattimento non sarà facile, visto che chiamerà svariati rinforzi e si curerà spesso. Alla sua morte, il posto comincerà a crollare come tutte le cittadelle dei cattivi. Poco dopo, vi ritroverete al tempio del Signore delle nuvole con l'amuleto dei re.
4. Ruma Camoran: potreste averla già uccisa nel santuario di Dagon. E potreste doverla uccidere ancora più di una volta, visto che risorgerà finché suo padre non sarà completamente morto.
5. Raven Camoran: lo avete già ucciso, assieme a Baurus, nelle fogne. Anche lui non può essere ammazzato finché Mankar Camoran non è morto, per cui datevi da fare.

La grotta proibita è in realtà una prigione, per cui i servi prediletti sono sicuramente morti o in gabbia.

La grotta proibita

Non potete aiutarli, ma potete torturarli tirando le leve che li caleranno nella lava. A meno che non troviate un aiuto, sarà dura uscire di qui.

Questa grotta a tre parti è davvero difficile. Ci sono nemici di tutti i generi, molti dei quali sono Daedra, che vanno dai furfanti (ai livelli più bassi) a Atronach, Clannfear, Daedroth, e ragni Daedra (a quelli più alti). Buona parte, comunque, si trova nei tunnel, per cui dovreste riuscire a tender loro un agguato e ad ucciderli separatamente.

Ci sono però un paio di posti in cui potreste avere dei problemi.

Il primo è una grande stanza nella prima sezione della grotta, occupata da tre Dremora: Ranyu, Amkaos, ed Orthe, il fratello di Kathutet. Diversamente da Kathutet, questi Dremora non sanno chi siete, quindi una volta messo piede all'interno della stanza, rischierete davvero grosso.

Li potete evitare chiedendo l'aiuto di Eldamil, l'unico modo che avete per uscire dalla grotta proibita.

Se decidete di uccidere Eldamil, lo ritroverete comunque in seguito nella grotta.

Eldamil

Questo ex-consigliere di Mankar Camoran si trova vicino all'ingresso della seconda grande stanza della prima sezione, ed è riconoscibile in quanto indossa gli abiti tipici dei Mitica Alba. Egli vi dirà di aver dato una mano a pianificare l'omicidio di Uriel Septim e di aver aperto il grande cancello fuori Kvatch, ma adesso ha cambiato idea e vuole aiutarvi.

L'apparizione e la confessione di Eldamil non sembrano casuali, ma sono comunque legittime. Egli ve lo dimostrerà facendovi oltrepassare la zona in cui si trova Orthe, da cui non sareste usciti vivi se fosse stato un fedele di Camoran.

Dopo aver passato Orthe, Eldamil aprirà il cancello che porta nella parte est della gola. Non saltate dall'altra parte del fosso, nemmeno se siete dei saltatori esperti. Dovrete farlo solo quando non potrete più andare avanti una volta in fondo alla seconda sezione della grotta.

Eldamil non vi può seguire dall'altra parte, ma vi rivedrete con lui sul cerchio di pietra all'inizio della sezione successiva della grotta. Egli vi toglierà anche le bande dell'eletto. (Per attraversare il fosso, Eldamil vi mette in una gabbia, la quale aprirà una porta di pietra dall'altra parte. Se giungerete sul lato opposto senza l'aiuto di Eldamil, la porta non si aprirà.) Le stesse bande che vi avevano consentito di accedere alla grotta proibita vi impediranno di uscire. Se tenterete di avanzare nella terza sezione della cava con le bande ancora addosso, sarete accolti da un'esplosione di luce a cui però non seguirà nessun teletrasporto.

Quando Eldamil vi toglierà le bande, vi chiederà anche se può aiutarvi. Dite subito "sì," per farvi seguire nella terza sezione della grotta, in cui vi darà una mano ad uccidere uno Xivilai chiamato Medrike, cugino di Anaxes, e poi ad uscire, tramite l'ultima porta, sulla terrazza dell'alba.

Carac Agaialor

Siete finalmente giunti in cima alla montagna. La zona è molto simile a quella iniziale del Paradiso. Potete dare un'occhiata in giro ma non c'è molto da vedere, a parte la residenza di Camoran e l'area circostante. Seguite il mana di colore viola sul pendio a nord per trovare una statua di Mehrunes Dagon. Scoprirete anche un sentiero diretto verso est, che passa attraverso tre arcate, terminando in una struttura simile ad un tempio. Quando entrerete nella zona attorno alla residenza, troverete i figli di Camoran, Raven e Ruma, i quali avrebbero dovuto essere già morti. Raven era stato lo sponsor di Gwinas nella quest "Il sentiero dell'alba," mentre Ruma aveva partecipato al vostro rito d'iniziazione nel tempio di Dagon. Avevate ucciso Raven e, dopo aver salvato la vittima del sacrificio e preso i *Mysterium Xarxes*, avevate fatto fuori anche Ruma. In Paradiso, però, chiunque è morto servendo Mankar Camoran risulta ancora vivo. Tutti coloro che invece muoiono in Paradiso potrebbero rigenerarsi, tranne Camoran stesso.

Ruma e Raven vi attendono a Carac Agaialor.

Potete parlare con Raven e Ruma, ma i due tenderanno a rispondervi in maniera piuttosto canzonatoria. Non perdete tempo e dirigetevi dal loro padre.

Camoran è seduto sul trono all'interno del suo palazzo, in attesa del vostro arrivo. Quando vi avvicinerete, Camoran partirà con un altro discorso: la previsione di un futuro sotto l'egida di Mehrunes Dagon. Potete lasciarlo parlare, ma nessuno vi vieta di attaccarlo.

Mankar Camoran nella stanza del trono.

Il nostro consiglio è quello di attaccarlo. Non perdete tempo con Ruma e Raven, perchè non possono essere uccisi. Potrebbe poi essere venuto il momento di mettere via quella spada magica ed usarne una che non è stata stregata, visto che Camoran dispone di incantesimi che gli permettono di difendersi agevolmente dalle armi magiche.

Una volta sconfitti i nemici, vi ritroverete con l'amuleto dei re nell'inventario, pronti a tornare al tempio del Signore delle nuvole. Date l'oggetto a Martin, che se lo metterà subito addosso. Il manufatto dimostrerà che è davvero il figlio di Septim ed è quindi ormai prossimo all'incoronazione. A questo punto, l'unica cosa che vi rimane da fare è ripristinare i fuochi di drago nel tempio dell'Unico e, con essi, le deboli barriere tra Oblivion e Tamriel. Martin ha già contattato, da buon politico, il cancelliere imperiale Ocato per chiedergli un incontro e vi chiede di partire assieme a lui per risolvere il problema prima che il nemico possa riprendersi dalla sconfitta.

Accendi i fuochi di drago!

Ancora un viaggio, l'ultimo probabilmente. Raggiungete rapidamente il quartiere dei palazzi della città imperiale. Se Jauffre è sopravvissuto alla battaglia di Bruma, ci sarà anche lui assieme a voi.

Fuori dal palazzo, incontrerete Baurus. (Se l'uomo è stato ucciso nella battaglia delle fogne o a Bruma sarà sostituito dal capitano Steffan. Se anche quest'ultimo ha fatto una brutta fine, non ci sarà nessuno.)

Mentre Baurus tiene sotto sorveglianza la zona, entrate nel consiglio degli anziani per parlare con il cancelliere Ocato.

Ocato incontra Martin all'interno del consiglio degli anziani.

Egli dirà che il consiglio ha già discusso di questa faccenda, ha riconosciuto i diritti di Martin. Improvvisamente, Ocato viene interrotto dall'arrivo di un messaggero, il quale informerà i presenti che è in corso un attacco. Si sono aperti dei cancelli di Oblivion nella città imperiale ed i Daedra sono all'interno delle mura. In quel momento, si scatenerà l'inferno. Due Dremora avranno appena ucciso le guardie fuori dall'ingresso del consiglio e saranno entrati nel corridoio che porta alla camera.La missione si sarà così trasformata da una processione per l'incoronazione in un tentativo di sopravvivenza. Voi ed un piccolo esercito dovrete combattere all'ultimo sangue per raggiungere il tempio dell'Unico ed i suoi fuochi di drago.

Quasi istantaneamente, il combattimento nel corridoio si sposta all'esterno. I Dremora erano solo stati mandati in avanscoperta. Il nucleo centrale dei nemici è infatti in arrivo da sud e da est: ci sono parecchi Dremora ed un gruppo piuttosto variegato di Daedra, che comprende mostri di ogni genere, dai furfanti agli Xivilai. Anche in questa battaglia dovrete affrontare parecchi scontri corpo a corpo, ma non dovreste avere problemi a vincere. Potete infatti disporre di molti più uomini dalla vostra parte rispetto a Bruma: ci sono Ocato, il mago guerriero dell'impero, le due guardie che si trovavano all'interno della porta della camera di consiglio ed i cinque legionari imperiali che giungeranno da nord e si metteranno a combattere. I loro destini non sono predeterminati e saranno decisi solo dall'andamento della battaglia. Naturalmente, più ne sopravvivranno, più semplice risulterà il resto del viaggio. Il loro capitano, se non morirà, avrà una breve conversazione co

Martin. Verrete a sapere che il complesso in cui stazionava la legione è stato distrutto e che questa piccola unità è stata l'ultima a fuggire e costituisce quindi gli unici rinforzi di cui potrete usufruire. Fortunatamente, non dovrete più scontrarvi con altri Daedra nel quartiere dei palazzi. Date un'occhiata all'esterno della camera di consiglio per vedere che le fiamme stanno imperversando nei quartieri vicini e capire così che la capitale sta bruciando. Da qui potete raggiungere solamente i fuochi di drago. Le uniche porte funzionanti in zona sono quelle che danno accesso al quartiere del tempio e quella nella camera di consiglio. L'unica porta funzionante nel quartiere del tempio è quella che dà accesso al tempio del prescelto. (Quando passerete la porta del quartiere dei palazzo, non sarà più possibile tornare indietro.) Non potrete deviare nelle altre parti della città, nella speranza di salvarla o di trovare un passaggio più sicuro. Non potete nemmeno scortare Martin come gli Spadaccini avevano fatto con suo padre. Inutile dire che non potete nemmeno viaggiare rapidamente da una parte all'altra di questo ambiente ostile. A questo punto, vi dovrete spostare all'interno di versioni speciali dei quartieri del tempio e dei palazzi, esistenti solo nella quest che state affrontando. Dopo, non potrete più raggiungerli. Saccheggiate i cadaveri attorno a voi e non lasciate giù nulla di utile nei corridoi, all'esterno o nel tempio. Se siete troppo carichi o c'è qualcosa che non vi serve, posate questi oggetti nella camera di consiglio, l'unica stanza che non muta il suo stato al completamento della quest principale, cosa che vi permetterà di recuperare tutti i vostri possedimenti in seguito. Dirigetevi quindi a sud ovest verso il quartiere del tempio o seguite semplicemente i vostri compagni, i quali dovrebbero già essere diretti in massa in quella zona. I Daedra dovrebbero aver aperto un paio di portali, uno ad est e l'altro ad ovest-nord ovest del tempio del prescelto. Il vostro avvicinamento farà uscire miriadi di Daedra.

Non preoccupatevi assolutamente dei cancelli, visto che come a Bruma, non potrete nemmeno entrare. Vedetevela con i Daedra solo quando è necessario per la vostra sopravvivenza. Più ne uccidete, più creature usciranno dai cancelli.

Avanzate rapidamente per incontrare un nemico che potete battere ma, stranamente, non uccidere. Avvicinandovi ai portali, potrete dare una veloce occhiata al mostro finale, il boss, della quest principale. Il gigantesco Mehrunes Dagon, nel frattempo, vi impedisce di entrare nel tempio dell'Unico.

Mehrunes Dagon attacca la città imperiale.

Le note che compaiono sul diario relativamente a questa scoperta sono piuttosto terrificanti ed hanno ottime ragioni per esserlo. La comparsa di Dagon ha infatti modificato l'intera equazione, perché rende l'accensione dei fuochi di drago completamente irrilevante.

Parlate con Martin. Non sarà facile con tutto il caos che vi circonda, ma si tratta della più importante conversazione che potete avere con il futuro imperatore. Egli vi dirà che le armi dei mortali possono solo fare del male a Dagon, ma non ucciderlo. A quel punto, formulate l'ipotesi di rimandare indietro il mostro usando l'amuleto dei re.

La vostra proposta darà a Martin un'idea, su cui non si sbottonerà più di tanto, dicendo solo che gli avete fatto capire per quale motivo è nato. Forse, Martin, come il padre ha sognato qualcosa. Questo vi farà sicuramente tornare in mente un altro momento dell'avventura, quello in cui Uriel Septim vi aveva guardato in faccia, all'interno della prigione imperiale, rendendosi conto che il sogno era reale e che sarebbe morto quel giorno. Martin vi chiederà solamente di fidarvi di lui e di portarlo dai fuochi di drago.

Ma in quale modo? Martin vi ha già dato un suggerimento. Dagon non può essere ucciso, ma gli si può tranquillamente fare del male. Se riuscirete a recargli una certa quantità di danni con un singolo colpo d'arma o incantesimo, potrete distrarlo ed entrare così nel tempio.

Una volta all'interno della struttura, sarà Martin a portare avanti la storia. Non dovrete fare altro che parlargli per l'ultima volta in modo da dare il via alla sequenza finale. Egli vi dirà di essere dispiaciuto di non poter restare a ricostruire Tamriel. Vi ringrazierà così per la vostra amicizia e vi dirà addio.

"Devo andare," dirà, "Il Drago mi attende."

Martin avanzerà all'interno del cerchio dei fuochi di drago morti. Non appena avrà messo il suo piede nella figura, però, Dagon entrerà dal tetto del tempio. L'accensione dei fuochi di drago farà sparire Martin tra le fiamme e lo trasformerà in un gigantesco drago.

Mehrunes Dagon combatte contro l'avatar di Akatosh.

Il drago ed il signore dei Daedra si metteranno a combattere e, poco dopo, Dagon sarà sconfitto e rimandato ad Oblivion.

La città è stata salvata e la crisi di Oblivion è finalmente terminata, ma al costo di un altro imperatore, siccome anche Martin è scomparso.

Epilogo

Ma è lui con il suo grande antenato Tiber Septim, come dice una delle note sul vostro diario? E' semplicemente morto? Ha raggiunto Oblivion con Dagon? E' ancora un drago?

Potrete saperne di più su Martin in un dialogo e nella successiva sequenza animata. Sembra che la città imperiale, nonostante le fiamme avessero invaso parecchi suoi quartieri, sia uscita abbastanza bene dalla battaglia. Quando uscirete dal tempio, i due cancelli saranno stati chiusi, i Daedra scomparsi ed il fuoco spento. Potrete raggiungere senza problemi sia il quartiere dei palazzi che le altre parti della città. E scoprirete inoltre, nel corso del tempio, che l'invasione dei Daedra non ha affatto mutato la città imperiale rispetto a quella che era prima del combattimento. Le quest, i negozi ed i personaggi si trovano infatti negli stessi luoghi in cui si trovavano in precedenza. L'unica cosa ad essere stata veramente danneggiata è il tempio dell'Unico. La cupola è stata distrutta, i muri sono in cattivo stato ed al centro della struttura, nell'area in cui i fuochi di drago avevano bruciato per secoli, si trova adesso una gigantesca statua in pietra, raffigurante un drago.

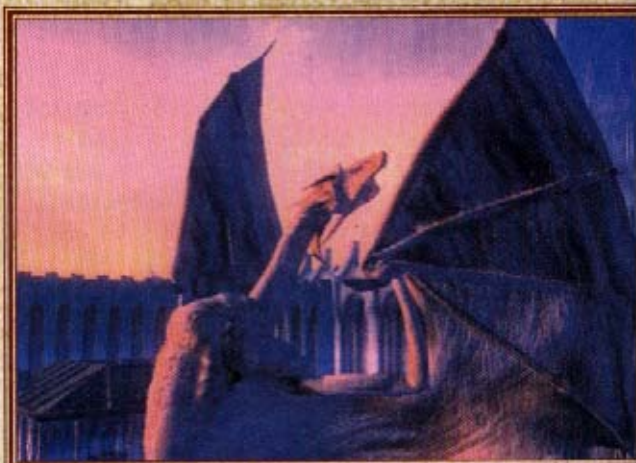
La statua dell'avatar di Akatosh nel tempio dell'Unico.

Si tratta semplicemente di una rappresentazione, di un simbolo raffigurante l'eroico sacrificio di Martin? Di una sentinella in grado di vigilare contro future eventuali invasioni? O la statua non è altro che una tacita indicazione del fatto che Tamriel non abbia più bisogno di fuochi di drago, amuleti divini o addirittura imperatori per proteggersi da Oblivion?

Il gioco non vi darà la risposta che cercate, visto che nessuno sembra conoscere significato o provenienza della statua. Ma quando una grossa scultura compare così all'improvviso risulta ovvio che ci sia stato un aiuto divino.

La vittoria sui Daedra sembra completa. Quando tornerete a Cyrodiil, scoprirete che tutti i cancelli, anche quelli lasciati aperti dopo "Alleati per Bruma" sono stati chiusi.

Gli unici Daedra rimasti sono quelli che occupano il castello di Kvatch. Se non avete ancora completato la quest "La battaglia del castello di Kvatch," fatelo adesso.

Se sono riusciti a sopravvivere, gli altri personaggi che hanno partecipato alla spedizione finale (Jauffre, Baurus, il capitano Steffan ed il cancelliere Ocato) torneranno nei loro alloggi: gli spadaccini al tempio del Signore delle nuvole ed Ocato nel

consiglio degli anziani.

Cosa succederà loro? *Oblivion* non vi darà, purtroppo, tutte queste risposte. Il consiglio degli anziani governerà comunque l'impero, almeno a breve termine, e probabilmente Ocato, in quanto capo del consiglio, diventerà molto più potente dal punto di vista politico. Ocato sembra una persona onesta, ma visti i trascorsi poco felici dell'impero con i suoi maghi guerrieri, qualche dubbio permane.

Presumibilmente, gli Spadaccini, le cui funzioni ufficiali saranno rese superflue dall'assenza di un imperatore, ritorneranno ad essere un ordine monastico.

Nessuno di questi uomini avrà ruoli nel resto di *Oblivion*, anche se il nome di Ocato compare, tra quello delle vittime, nella quest della Gilda dei Ladri.

Ci saranno, ovviamente, altre quest che vi porteranno nell'area attorno al tempio del Signore delle nuvole, in cui sarete sempre benvenuti. Potrete ancora parlare con i vecchi amici, dormire nelle baracche o nella vecchia camera da letto di Martin, leggere i libri in biblioteca ed anche usare il posto come base per le vostre operazioni.

I vecchi amici, però, al di fuori della quest principale, non avranno molto da dire. Riuscirete a percepire, nella fortezza, lo stesso senso di ineluttabilità che si poteva ritrovare nel santuario all'inizio della storia.

Il posto appare piuttosto freddo e buio. Le cose sono cambiate e non saranno mai più le stesse.

QUEST DELLE FAZIONI: LA GILDA DEI GUERRIERI

PANORAMICA

La Gilda dei Guerrieri funziona da mediatrice: accetta contratti di missioni che richiedono persone che abbiano la mano pesante come talento. Se siete bravi a picchiare i cattivi, vi troverete bene.

La Gilda dei Guerrieri è nei guai. Sta perdendo affari e guerrieri per colpa di un concorrente senza scrupoli, la società di Blackwood.

I prerequisiti per diventare membri sono quasi inesistenti. Potete anche avere una cattiva reputazione. Sembra quasi che alla gilda piaccia avere membri con una brutta reputazione, dei cattivi ragazzi senza controllo. Il vostro punteggio d'Infamia (che viene calcolato in base alla taglia che avete sopra la testa) deve essere sotto 100 per potervi unire (non potete ridurre l'Infamia, ma potete controbilanciarla con la Fama guadagnata svolgendo altre missioni).

Una volta che sarete nella gilda, potrete comportarvi male quanto vorrete, almeno fino a che le vostre malefatte non coinvolgano gli altri membri. Rubare da un vostro collega vi farà cacciare via se sarete scoperti. Attaccando un altro membro della gilda avrete a disposizione una possibilità di redenzione (succederà spesso soprattutto quando ve la dovrete vedere con un gruppo di tipi piuttosto aggressivi). Verrete avvisati dopo ognuno dei primi due colpi. Dopo il terzo il membro risponderà all'attacco e sarete cacciati via dalla gilda.

Potrete rivolgervi al Maestro della Gilda Vilena Donton per la riammissione. Lei vi arruolerà per una missione di penitenza: raccogliere 20 pelli di orsi neri e marroni nelle caverne e nelle aree selvagge. Se compirete un'altra violazione vi darà un'ultima possibilità: raccogliere 20 corni di minotauro. Se violerete ancora le regole, verrete cacciati definitivamente via.

Vilena Donton, Maestro della Gilda dei Guerrieri

Distaccamenti della Gilda dei Guerrieri possono essere trovati in in tutte le città di Cyrodiil tranne che in quella imperiale. Comunque, potrete unirvi e ricevere missioni in solo tre di esse. Dovrete parlare con il maestro della Gilda Vilena Donton (si trova all'ultimo piano della filiale di Chorrol), con Azzan (si trova al piano terra della Gilda di Anvil) o con Burz gro-Khash (si trova al secondo piano della Gilda di Cheydinhal). Presupponendo che avete i prerequisiti per essere reclutati, chiedete semplicemente di unirvi alla Gilda dei Guerrieri, confermate che volete iscrivervi e verrete ammessi nei ranghi degli associati.

Alcuni benefici immediati: avrete un posto gratuito per dormire nella maggior parte delle città. Avrete un +10 in Ordine nelle contrattazioni con gli altri membri della gilda. Potrete usufruire di tutte le armi sparse nelle diverse gilde.

E, ovviamente, potrete ottenere oro e gloria eseguendo le missioni della Gilda dei Guerrieri. Parlando con Donton, verrete mandati da Azzan e gro-Khash per il lavoro. Se state parlando con uno di loro, chiedete semplicemente un compito da svolgere.

Le missioni possono presentare alcune variazioni minori, ma la struttura generale rimane la stessa per tutti: dopo ogni serie di due o tre missioni, verrete inviati da Modryn Oreyn, il campione, che vi offrirà uno o più "compiti". Queste, generalmente, vi investiranno del ruolo di poliziotto della gilda o di "riparatore" (verso la fine, otterrete il ruolo di "cane sciolto").

Il completamento delle quest viene ricompensato periodicamente con promozioni (attraverso l'argomento Avanzamento) che vi garantiranno un rango più elevato. Quando sarete maestri della Gilda, dovrete far andare avanti la baracca!

Esamineremo le missioni nell'ordine in cui le riceverete. Quando vorrete delle missioni con contratto, potrete andare o da Azzan a Anvil o da Burz gro-Khash a Cheydinhal per ottenerle. Quando inizierete una nuova serie di missioni con contratto, entrambi avranno qualcosa da farvi fare. In ogni sezione, le missioni di Azzan sono seguite da quelle di gro-Khash; potrete eseguirle nell'ordine che vorrete.

PRIME MISSIONI A CONTRATTO

UN PROBLEMA DI TOPI

Non è la missione che pensate. Qualcuno o qualcosa sta uccidendo i topi nella cantina di Arvena Thelas. E Thelas, che vive subito in fondo alla strada della Gilda di Anvil, non li vuole morti. Li ama; sono i suoi animaletti.

Questa è la prima missione con contratto che Azzan vi assegnerà, parlate con lui dei contratti per riceverla. Andate quindi verso la casa di Arvena Thelas. Dopo averle parlato, andate giù nella cantina, dove troverete un'improbabile leone di montagna che sta attaccando i topi! Ora, come ha fatto una bestia del genere a finire in una cantina chiusa di una città chiusa?

Azzan, della Gilda dei Guerrieri di Anvil

Uccidete il leone e ritornate da Thelas. Lei teme che possano arrivare altri leoni e vi spedirà a cercare un cacciatore, Penarus Inventius, che dovrà eliminare la minaccia. La locazione di Inventius verrà segnata sulla vostra bussola. Spesso, lo troverete nella sua casa, subito in fondo alla strada, altrimenti potrebbe essere andato a cacciare da qualche parte.

Pinarus Inventius, straordinario cacciatore di leoni

Inventius sarà sorpreso dalla vostra notizia sul leone di montagna ad Anvil. Comunque, ne ha visti alcuni all'aperto e accetterà di guidarvi alle loro dimore. Inventius vi porterà fuori dalla città (se lo avete incontrato dentro), in cima alla collina a nord ovest. Verso una formazione rocciosa sul lato sud del sentiero, vi dirà che questo è il luogo dove arriveranno i leoni e si augurerà che non ce ne siano più di quattro.

Ha ragione su tutte e due le questioni. Sin da subito dovreste imbattervi in due dei leoni. Gli altri due dovrebbero essere sul lato più lontano delle rocce.

Quando la battaglia sarà finita, ritornate da Thelas per trovarla ancora in preda alla paura. C'è un altro leone di montagna nella sua cantina.

Nel tempo che impiegherete per sbarazzarvene e tornare da lei, avrà elaborato una sua teoria. Thelas vi dirà che forse qualcuno vuole eliminarla e punterà il dito contro la sua vicina Quill-Weave, indicandola come sospetta principale (l'ha vista di notte mentre girava nella parte posteriore della sua abitazione). Sarete spediti a spiarla.

Questa può sembrare un'altra caccia senza frutto. Thelas inizierà a sembrarvi un po' più che paranoica.

Ma ha ragione lei. Subito dopo le 8 di sera, posizionatevi per osservare il cortile dietro la casa di Thelas (il cespuglio fuori dal muro sul campo sul lato ovest è un buon punto). Presto una donna Argoniana striscerà dall'entrata ad est e lascerà un pezzo di carne in mezzo al campo. Non fatevi vedere, altrimenti non lascerà la prova.

Quill-Weave, una pessima vicina

Otterrete una trascrizione sul diario riguardante il dovervi confrontare con Quill Weave. Fatelo e lei vi spiegherà il suo piano: voleva far uscire i ratti dalla cantina in modo che venissero cacciati via dalla guardia cittadina. Ditele dei leoni di montagna e vi dirà che non voleva che accadesse questo.
A questo punto si offrirà di allenarvi gratuitamente in Acrobazia se manterrete il segreto.

Essere onesti con Thelas vi frutterà un'extra sulla ricompensa standard della Gilda dei Guerrieri (determinata dal vostro livello attuale) addestrandovi gratuitamente nell'arte Oratoria. Se coprirete Quill-Weave non la convincerete completamente e otterrete solo l'oro della gilda.

La seconda è la scelta migliore, tranne se siete dei fan sfegatati dell'Acrobazia. Quill-Weave non vi darà la sua ricompensa finché non avrete eseguito il falso report a Thelas, e, oltretutto, non vi aspetterà. Se ritarderete nel tornare da lei, potreste non trovarla più. Generalmente è facilmente recuperabile nella sua casa (due case a ovest di quella di Thelas), ma, nel caso in cui non ci fosse, dovrete attendere che ritorni (mangia fuori casa). Se sarete particolarmente sfortunati l'attesa sarà più lunga visto che Quill-Weave si reca a visitare la sua amica Casta Scribonia a Chorrol il sette di ogni mese.

In ogni caso, tornate da Azzan alla gilda. Chiedetegli di salire di rango (Apprendista, se avete compiuto una sola missione) o contrattate per un altro lavoro. Iniziate ad ascoltare le prime dicerie sulle vostre avventure.

Il negoziante sfortunato

Questa è una missione base del tipo "proteggi-il-negozio", ma è piuttosto difficile. Norbert Lelles, che gestisce il negozio Merci di qualità di Lelles ad Anvil, ha subito alcune irruzioni di ladri. Voi dovrete stare nel negozio durante la notte per fermarli.

Per questa missione, vi sarà d'aiuto conoscere bene Anvil, per non rimanere sconcertati dalle direzioni indicate sulla bussola. La Gilda è nel quartiere residenziale. Il negozio di Lelles è in quello commerciale che si trovo lungo i moli nella parte nord ovest di Anvil (consultate la mappa di Anvil al capitolo 23).

Lelles si chiede come facciano i ladri ad introdursi nel suo negozio. Andate verso la porta sul retro del suo negozio che è stata lasciata aperta per voi. Lasciare la porta aperta non è una grandissima idea visto che deve proteggersi dai ladri (valli a capire questi personaggi non giocanti)! Da Lelles otterrete informazioni sui furti e poi se ne andrà via lasciandovi lì a risolvere il problema. I tre ladri arriveranno davanti alla porta principale tra le 11 di sera e le 4 di mattina. Vedersela con loro non sarà facile. Singolarmente non sono poi così duri da abbattere, il problema è che tendono ad attaccare in gruppo. Magie per incapacitare alcuni dei nemici sarebbero ideali, ma potete farcela anche combattendo. Noi vi suggeriamo di sfruttare le scale per creare l'effetto imbuto così da dover combattere contro un ladro per volta.

Impiegati scontenti

Quando saranno tutti morti andate alla Boccia fluente e parlate con Lelles, che vi rivelerà l'identità dei tre: erano degli impiegati fidati. Questo spiega anche il segreto del loro successo: avevano le chiavi. Se andate in negozio appena fatta mattina, potrete convertire velocemente gli oggetti dei ladri in denaro.

Azzan non avrà altro da farvi fare. Se avete iniziato con lui le missioni della Gilda dei Guerrieri, vi spedirà da Burz gro-Khash nella filiale di Cheydinhal. Se avete iniziato le missioni con gro-Khash, verrete invece spediti da Vilena Donton e quindi da Modryn Oreyn per le prime missioni del dovere.

La miniera desolata

Questa sarà la vostra prima missione per la Gilda dei Guerrieri se inizierete a lavorare con gro-Khash in Cheydinhal, o sarà la terza se avete iniziato con Azzan ad Anvil.

Il burbero gro-Khash vuole che consegnate un arco, un martello ed una spada a tre membri disarmati della Gilda che si trovano nella miniera desolata a nord ovest della città. Per riassumere: un po' di gestione dell'inventario, una breve passeggiata, qualche conversazione e, se tutto andrà come deve, un bel massacro di goblin.

Il viaggio sarà piuttosto breve, ma potreste dovervela vedere con uno o due goblin o creature subito fuori l'entrata della miniera. Una volta dentro parlate con Renna per prima. Lei prenderà l'arco e vi manderà a portare le altre armi a Eliodor e Brag gro-Bharg.

Burz gro-Khash, Gilda dei Guerrieri di Cheydinhal

Ognuno di loro ha un'arma preferita. Date la spada all'elfo supremo e il martello all'orco. I tre si addentreranno nella miniera per fare strage di goblin.

Seguiteli per aiutarli. I goblin sono sparsi per tutta la miniera e non rappresentano una grossa minaccia. Avrete anche un incentivo a fare bene: se qualcuno dei vostri compagni muore, vi verrà decurtato il 20% della ricompensa quando tornerete da gro-Khash. In più avrete la terribile esperienza di sentir parlare la gente della loro morte (al contrario, la gente parlerà del vostro grande successo nel caso che sopravvivano tutti).

Qui avete finito. Se non avete svolto le due missioni iniziali di Azzan, gro-Khash vi dirà di andare ad Anvil. Se le avete svolte, vi dirà di andare da Vilena Donton a Chorrol per la prima missione del dovere.

Potrete richiedere la promozione ad Apprendista se avete completato solo questa missione, o a Qualificato se avete svolto anche quelle di Azzan.

Compiere il vostro dovere

Questioni irrisolte

Dovrete completare il primo gruppo di missioni della Gilda dei Guerrieri assegnate da Azzan e Burz gro-Khash per ottenere questa. Il contatto iniziale sarà Vilena Donton nella filiale di Chorrol, che vi spiegherà gli standard di decoro e diligenza della gilda. La missione vi verrà però assegnata da Modryn Oreyn, che si trova sempre all'entrata della Gilda di Chorrol.

Modryn Oreyn, campione della Gilda dei Guerrieri

Oreyn vi spedirà a contattare un nuovo membro della Gilda chiamato Maglir. A Maglir era stata assegnata una missione a Skingrad, ma pare che abbia fallito. A voi il compito di scoprire cosa è andato storto.

Trovate Maglir nella locanda di West Weald a Skingrad, nelle vicinanze del cancello ovest. Il giovane vi dirà che non ha svolto la missione semplicemente perché non è stato pagato abbastanza per i rischi che dovrebbe correre (recuperare il diario di Brenus Astis nella caverna della Roccia crollata). Detto questo, passerà a voi la patata bollente.

Maglir, ambiguo membro della Gilda.

Parlando chiaramente. Avete fatto quello che vi era stato detto di fare. Potete tornare da Oreyn per fare rapporto. Otterreste però, solo di essere spediti indietro per recuperare il diario. Non perdete tempo.

Se non avete un'arma magica, d'argento o Daedric, cercate di ottenerne una prima di entrare nella caverna, che si trova a nord ovest di Skingrad. Il posto è popolato da una mistura di 15 fra non-morti ed altre creature.

Sono tre le aree della grotta che hanno fruttato alla caverna di Roccia crollata il suo nome. La prima si trova nell'atrio. Queste sono pensate più come ostacoli per il giocatore che come trappole per i residenti, ma possono essere evitate senza difficoltà (semplicemente basta non correre nelle aree dove cadono le rocce e usare la propria arma per toglierle di torno). Fatevi strada fino alla stanza più interna della caverna, dove sono tenuti il diario e il suo autore.

Leggete il diario se vi va. Vari studi sulla fauna di Cyrodiil offre informazioni incomplete su ratti, minotauri, troll e su quelli che nel diario vengono chiamati "dreugh di terra".

Ora potete tornare da Maglir o andare direttamente da Oreyn. A Maglir non interessa di come andranno a finire le cose. Potete o essere onesti con Oreyn e ottenere voi la ricompensa, o aiutare il vostro compagno di gilda dicendo a Oreyn che è stato lui a completare la missione sacrificando la ricompensa.

Oreyn vi crederà? Il vostro diario sembra non pensarla in questo modo, e le chiacchere parlano di voi dicendo che avete coperto l'errore di Maglir. La menzogna, comunque, non vi comprometterà. In qualsiasi caso Oreyn vi darà un'altra missione.

Ubriaco e disordinato

Tre membri della Gilda dei Guerrieri stanno causando problemi a Leyawiin. Sta a voi scoprire cosa c'è dietro.

Il trio composto da Dubok gro-Shagk, Rellian e Vantus Prelius, può essere trovato al capanno dei Cinque artigli. Entrerete quando la discussione sarà già iniziata, un tavolo sarà già stato ribaltato e un barile sarà stato sfondato. Spendete un minuto a sentire i tre (assieme al proprietario del bar, Witseidutsei) urlare. Quando apparirete, il barista vi identificherà come membro della gilda e vi chiederà di togliere di torno i vostri compagni.

Tizi ubriachi con spade

Parlate con loro per scoprire che non sono semplicemente ubriachi. Sono adirati per essere stati cacciati dalla società di Blackwood. Continuando la discussione, Prelius vi chiederà di trovare lavoro a tutti e tre.

Non è così difficile. Con l'Ordine a 40, qualsiasi abitante di Leyawiin, anche il proprietario dei Cinque artigli, vi spedirà da Margarte. Altrimenti potete andare direttamente da lei. Il difficile sarà trovarla, visto che è una vagabonda che passa le serate a raccogliere ingredienti nelle campagne a ovest della città.

È una "consulente commerciale" di professione, con l'hobby dell'Alchimia. Ha bisogno di denti di orco e di corna di minotauro per degli esperimenti. Non si fida abbastanza dei Blackwood per assegnare loro l'incarico, ma non si fida nemmeno dei membri della Gilda dei Guerrieri.

Come test, vi utilizzerà per alcune commissioni personali. Vuole cinque porzioni di Ectoplasma. Non le importa di come ve le procuriate. Ne potrete comprare alcune da Tutto ciò che è alchemico a Skingrad o andare a caccia di non morti nelle rovine poste nelle vicinanze della città. Uccidendo qualche fantasma dovreste riuscire a farcela.

Gli ectoplasmi possono essere trovati nelle cripte delle cappelle anche ai livelli più bassi.

Dopo aver portato gli ectoplasmi a Margarte, lei permetterà alla Gilda dei Guerrieri di lavorare per lei. Fate rapporto a Prelius. Tutti saranno contenti, Witseidutsei compreso. Potrete rincontrare il trio in giro per la campagna mentre va a caccia degli ingredienti per Margarte. Visitando i Cinque artigli il giorno successivo, troverete che tutto è stato messo a posto. Sentitevi oltre tutto liberi di portare le corna di minotauro e i denti di orco a Margarte da adesso in poi. Vi darà 500 pezzi d'oro ognuno, per gruppi di cinque.

Altri contratti

La tana dei ladri e il Bricco di Newheim

Oreyn sarà turbato dalla notizia della presenza dei Blackwood a Leyawiin, ma vi pagherà come promesso e vi promuoverà al rango di Spadaccino. Sentirete di nuovo parlare dei Blackwood molto presto.

Newheim il corpulento, ingannato per il suo bricco.

Oreyn non ha altre missioni da assegnarvi e vi spedirà di nuovo da Azzan e gro-Khash per altri compiti da svolgere.

Dovreste notare un volto familiare nella Gilda dei Guerrieri di Anvil: Maglir della quest "Questioni irrisolte." Evidentemente Oreyn non ha ancora avuto modo di sistemare la faccenda o le vostre menzogne sono servite a qualcosa, visto che fa ancora parte della gilda. Per questa missione sarà il vostro partner.

Per essere un contratto, sarà molto vago. Azzan vi dirà che ci sono stati dei furti ad Anvil e che i ladri si stanno nascondendo nelle vicinanze. Per saperne di più? "Chiedete in giro".

Di fatto chiedete dei ladri direttamente nella gilda per ottenere una traccia: Newheim il corpulento era fra le vittime.

Newheim può essere trovato fuori dal porto dalle 8 alle 10 di mattina. Quando lo troverete riempirà i buchi di tutta la storia. I ladri, tutti Bosmer, hanno rubato un cimelio di famiglia posseduto da tre generazioni dai Portlies: un bricco che mantiene la birra "fresca e dolce" (si tratta di una missione separata e opzionale, il bricco di Newheim, che si lega con la missione più importante, quella del covo dei ladri). I banditi possono essere trovati nella grotta di Hrota a nord di Anvil. È chiusa. Uscite dal cancello e salite per il declivio verso una grossa roccia ricoperta d'erba. L'entrata della caverna si trova sulla faccia sud est della grande roccia oscura subito a nord.

Una volta dentro, dovrete eliminare tutti gli elfi boscosi mentre tenete vivo il vostro (Maglir). I punti di maggior interesse includono tre trappole con rocce che cadono (inclusa una nel primo corridoio laterale appena entrati), un tronco trappola (come quello delle caverne naturali nella generazione del personaggio), una trappola con mazza ondeggiante, una porta segreta e vari contenitori.

E il bricco? Lo troverete in cima a un barile nell'angolo nord est della fossa centrale nell'ultima stanza grande.

La conclusione è semplice: un premio in denaro da Azzan, una tacca verso l'essere Protettore (se avete già finito la quest "Il debito di Amelion per gro-Khash"), e una raccomandazione sia per gro-Khash a Cheydinhal o per Modryn Oreyn a Chorrol. Riportando il bricco, Newheim vi darà tre bottiglie della sua speciale bevanda.

Il debito di Amelion

Questa è descrivibile come una missione di ritrovamento cimelio, simile a quella che avete compiuto per Newheim il corpulento fuori da Anvil. Se siete prodighi e vi sentite caritatevoli, potrebbe rivelarsi un compito veramente semplice. Fate molta attenzione ai personaggi che incontrerete.

Biene Amelion, damigella angosciata.

Burz gro-Khash vi manderà a parlare con Biene Amelion nel piccolo insediamento di Bordo dell'acqua, in fondo sul lato ovest del basso Niben. Si tratta di un sacco di strada da Cheydinhal, così procedete velocemente verso i cancelli ovest di Leyawiin e marciate a nord lungo la strada costiera, passate la grotta di Undertow ed il capanno dello Stallone bianco. Biene Amelion è in quella più a nord delle tre case che troverete.

Il padre di Amelion, Marcel, era un giocatore abbastanza scarso e pieno di debiti. Ora che è sparito (o più semplicemente è fuggito dalla città, il verme) il fardello è caduto sulle spalle di sua figlia. Lei vuole vendere la spada incantata e la corazza del nonno per ripagare i debiti. Potete sia ritrovare i cimeli nella tomba di famiglia o pagare il debito (1000 pezzi d'oro) di tasca vostra.

Se avete i soldi e siete inclini a saldare il debito, bene; le cose saranno molto più semplici. Ritornate semplicemente da gro-Khash per la ricompensa, la promozione e la raccomandazione per Azzan ad Anvil o per Modryn Oreyn a Chorrol.

Altrimenti c'è un dungeon che vi aspetta. Amelion segnerà il luogo sulla vostra mappa. Si trova a sud est sulla spiaggia più ad est del basso Niben ed è formato da due sezioni. La prima è una grossa caverna con dentro da 4 a 7 nemici non-morti (è richiesta un'arma che sia incantata, d'argento o Daedric) e un sacco di roba da raccogliere. La seconda sezione, la camera del sarcofago, contiene 1-8 nemici, in cui l'uno può essere qualsiasi cosa tra un semplice fantasma e un potente lich (dipende dal vostro livello, ovviamente) e i cimeli che state cercando in cima a una tomba. Volendo potete gestire la situazione arraffando di corsa gli oggetti e fuggendo senza stare a combattere, passando per un'uscita d'emergenza nelle vicinanze.

Ovviamente, così facendo, lascerete tutti gli altri pezzi dell'armatura di Brusef sparsi per la tomba. Sembra che qualcuno o qualcosa non voglia lasciare riposare in pace queste povere ossa. Gli stivali, i guanti, l'elmo e lo scudo si trovano tutti nella prima parte della tomba, mentre i gambali si trovano nella camera del sarcofago. Questi pezzi li potrete tenere tutti. In fondo non vi è stato detto di riportarli, e cosa sarà mai un piccolo furtarello fatto tra amici?

Potrete prendere tutto quello che trovate nella tomba e tenerlo, dando ovviamente a Biene abbastanza soldi per pagare il suo debito. La spada non è male grazie al danno da congelamento che riesce a causare. D'altra parte avete fatto una buona azione, e probabilmente portare indietro i soldi non era il primo pensiero che avevate in testa.

Se avete completato anche la Tana dei Ladri per Azzan, otterrete la promozione a Protettore una volta tornati da gro-Khash.

La trama si infittisce

Il figlio del maestro

Dovrete completare "Tana dei ladri" per Azzan e "Il debito di Amelion" per gro-Khash prima che vi venga assegnata questa missione. Tornate da Modryn Oreyn e parlatele per saperne un po' di più di quello che accade nella vostra amata Gilda dei Guerrieri.

Dovrete cercare Galtus Previa, sparito nella caverna di Nonwyll mentre era alla ricerca di gemme. Più importante, il vostro compagno di viaggio sarà il figlio minore di Vilena Donton, Viranus.

Viranus Donton, il figlio del maestro

Dovrete riuscire a fare in modo che Viranus rimanga vivo (se muore, la vostra carriera alla Gilda dei Guerrieri finisce qui). Il giovanotto ha bisogno di esperienza sul campo. Evidentemente sua madre lo ha coccolato troppo, anche se Oreyn dice che questo è comprensibile vista la morte dell'altro suo figlio, Vitellus, in una missione per la gilda.

Appena iniziata la missione, andate a prendere Viranus a Chorrol e parlategli di quello che vi state apprestando a fare. Capirete che sua madre non sa nulla della missione. Oreyn sta tentando di addestrare Viranus in segreto, per prepararlo al suo futuro ruolo di leader della gilda per cui non è preparato.

Comunque, Oreyn poteva scegliere una missione un pochino più facile visto che la caverna di Nonwyll, che si trova nelle montagne a nord di Chorrol, può rivelarsi dura anche per voi, essendo abitata da troll nella parte più esterna e da troll, orchi e minotauri nella parte più interna.

Niente da dire, Galtus Previa non è più fra i vivi, ma non per le ragioni più ovvie. Il suo corpo giace nella stanza più profonda della caverna interna, con uno scudo rotto nelle vicinanze. Nel vostro diario apparirà l'osservazione "C'erano creature dentro", quando tornerete alla gilda (otterrete una spada magica adeguata al vostro livello come ricompensa), ma Oreyn non sarà soddisfatta perché Previa non è stato mangiato e non è convinta della vostra teoria.

Il povero Galtus Previa

Lo scudo rotto? A, quello è un'altra storia. Più avanti capirete quello che Oreyn sembra aver già capito.

ALTRE QUESTIONI IRRISOLTE

Maglir ne ha combinata un'altra. Per la seconda volta il piccolo elfo boscoso ha disatteso un contratto; in questo caso con un mago di Bravil. Per la seconda volta, Oreyn invia voi a scoprire cosa è successo e a mettere a posto la situazione e, per la seconda volta, l'"eroe delle otto pinte" si trova in una locanda invece che sul campo a lavorare.

La spiegazione: Maglir ha abbandonato la gilda e ha iniziato a lavorare per la società di Blackwood. Comunque, ha dimenticato come lo avete trattato (o maltrattato) nell'altra missione e le sue risposte saranno determinate da come gestirete la sua disposizione verso Modryn Oreyn. Se gli darete credito per questo contratto, vi manderà dal cliente della gilda: Aryarie della Gilda dei Maghi di Bravil.

Maglir, doppiogiochista della società di Blackwood

Comunque, se reclamerete per voi stessi il credito, Maglir si farà minaccioso (o almeno ci proverà senza troppi risultati). In questo caso, potete o tornare a Chorrol per ottenere il nome del cliente da Oreyn, o cercare casa per casa fino a trovare Aryarie.

La missione consisterà nel raccogliere 10 porzioni di bile di imp dagli imp della grotta di Glen il saggio. Per raggiungere questo modesto nascondiglio dovrete compiere una breve gita verso nord ovest sopra la strada principale per la città imperiale.

Nonostante il ritardo, Aryarie sarà compiaciuto e vi offrirà come ricompensa un anello di protezione fuori contratto. Oreyn, vi farà avanzare fino al rango di Difensore e vi offrirà un altro lavoro chiedendovi di incontrarlo a casa sua durante la notte. Se l'incontro verrà organizzato durante il giorno, lo troverete nella sua casa, un'umile baracca nell'angolo sud ovest della città, subito dopo le 8 di sera. Se è già notte, andrà direttamente nel luogo dell'appuntamento dove potrete recarvi subito anche voi.

AZANI CUORENERO

I vostri contatti con la società di Blackwood sono stati minimi e si sono limitati a qualche membro della gilda di Leyawiin deluso e arrabbiato e alla defezione di Maglir (sai che perdita).

Ovviamente sotto c'è molto di più. Oreyn, infine, vi racconterà la storia di una spedizione della gilda, commissionata da un mag di nome Argoth per ritrovare un artefatto di Azani Cuorenero, fallita miseramente. Oreyn perse 15 dei 20 uomini che gli erano stati assegnati, incluso il figlio maggiore di Vilena Donton, Vitellus, morto in una coraggiosa azione di retroguardia. Fu a quel punto che apparve la società di Blackwood riuscendo a compiere la stessa missione senza problemi.

Potrebbe essere stata una grossa macchinazione finita con lo smarrimento dell'artefatto e la morte di Argoth.

Questa missione ha avuto effetti devastanti sulla gilda. Da allora, dice Oreyn, Donton è stata sempre timorosa di entrare in guerra con la società di Blackwood per paura di sacrificare l'intera gilda, con il risultato che l'organizzazione sta morendo comunque, più lentamente, ma sta morendo.

Oreyn ha deciso di prendere la questione nelle sue mani svelando la società di Blackwood come composta da impostori. Ovviamente sta andando contro le regole (Donton non sa nulla) e non può ordinarvi di unirvi a lui. Ma, se rifiutate, non otterrete più contratti dalla gilda.

Questa cosa avverrà immediatamente. Burz gro-Khash e Azzan hanno altre missioni da offrirvi, per non parlare delle altre quattro di Oreyn, ma non ve le proporranno finché non direte a Oreyn che "Siete dentro".

Oreyn vi proporrà d'incontrarlo alla gilda di Leyawiin e di andare ad esplorare la roccaforte di Cuorenero ad Arpenia, una fortezza nella foresta sopra il lato est del basso Niben. Potete scegliere se andare a piedi con lui, ma farete certamente prima viaggiando velocemente; il luogo sarà disponibile appena ne avrete bisogno.

Il vostro avvicinamento a questa rovina Ayleid è annotabile solo per la mancanza di qualsiasi difesa decente: non c'è nessuna guardia all'esterno. Anche all'interno non incontrerete nessuna vera sfida (che non significa che non c'è nessuno; il posto pullula di trappole). Arpenia è un deserto senza segni di battaglia o occupazione.

Oreyn interpreterà chiaramente questi segni. Nel mezzo della prima grossa stanza vi parlerà: è convinto che l'assalto della società di Blackwood è stato una finta. I due contendenti devono aver firmato un patto: i mercenari hanno costruito la loro reputazione a discapito della Gilda dei Guerrieri; Cuorenero ha eliminato un nemico e si è tenuto il suo artefatto.

Qui la missione passerà dalla fase investigativa a quella dell'assalto. Il tentativo di completare il contratto originale della gilda con l'ormai morto Argoth. Oreyn vi dirà che Cuorenero va matto per le rovine Ayleid e che ne conosce un'altra, Atatar, a nord est. Questa volta sarà lui a guidarvi.

La sua supposizione era esatta. Cuorenero è qui. Atatar è grande e piena di trappole e nemici (più di 20 tra banditi e creature), soprattutto nei primi tre livelli, con Cuorenero stesso, una guardiarossa di molti livelli sopra il vostro, che vi attende con il suo spadone e un'armatura degli elfi, in fondo alle rovine.

Azani Cuorenero, fan delle rovine Ayleid.

Ed il manufatto? Stranamente non è mai stato identificato e non lo troverete (ma abbiamo la sensazione che un giorno possa riuscire fuori). In ogni caso, Oreyn è molto più interessato all'anello di Cuorenero, visto che si tratta della prova che sancirà la vostra vittoria. Datelo al vostro compagno e avrete fatto. Oreyn vi promuoverà al rango di Sentinella e vi manderà da Azzan e gro-Khash per altri contratti.

Eseguite dei contratti, ottenete dei soldi

La studiosa errante

Quando ritornerete da Azzan verrete a sapere che una studiosa, Elante di Alinor, sta facendo ricerche sui Daedra. Voi dovrete accompagnarla nella grotta di Brittlerock, vicino al forte Sutch, proteggendola mentre svolge il suo lavoro.

Elante, leggermente svestita per essere una speleologa, vi aspetta subito all'interno. Vi dirà che un altare Daedric si trova nella caverna interna e vi chiederà di prendervi cura di tutte le difficoltà che vi si pareranno innanzi.

Queste difficoltà non saranno insignificanti; molti Daedra di varia forma e dimensione vi aspettano.

Elante di Alinor, studiosa Daedric e probabile vittima.

In fondo alla caverna, Elante si fermerà. Voi potrete o tornare indietro per la strada percorsa, o passare per la porta vicina all'altare. Se sceglierete quest'ultima, preparatevi a combattere contro altri Daedra (raccogliendo così molto altro bottino). Qualsiasi sia il modo da voi scelto, fate ritorno da Azzan per ottenere la ricompensa e il solito aumento di Fama all'interno della gilda (se Elante muore, la ricompensa e la fama ve le potete dimenticare, ma la missione sarà comunque considerata completa).

Azzan può promuovervi al rango di Guardiano (se avete già finito la quest "I fuggitivi" per gro-Khash), ma non ha altro per voi al momento.

I fuggitivi

Burz gro-Khash ha una missione per voi. C'è stata un'evasione a Bravil, e i fuggiaschi, piuttosto che defilarsi, vagano e tormentano la città che li aveva imprigionati. Dovrete ucciderli. "Magari sarai fortunato e si arrenderanno" vi dice gro-Khash (sta scherzando).

Trovarli sarà il vostro primo problema. Nessuno a Bravil è disposto a parlare senza ricevere in cambio un piccolo extra. Utilizzate persuasione o corrompere per convincere a parlare un NPC; dovrete avere l'Ordine a più di 60, così da scoprire che i quattro si trovano nella grotta di Bloodmayne.

Se siete nella Gilda dei Ladri, avete un'alternativa che è quella di trovare un altro membro che vi dia l'informazione, senza la necessità di avere un alto valore in Ordine. Otterrete anche delle informazioni extra: i nomi dei prigionieri e il fatto che si tratta di quattro assassini (provate a cercare Luciana Galena o S'krivva; entrambi hanno una casa a Bravil).

Fortunatamente i fuggiaschi non sono insieme. Ashanta e Hlofgar sono nella parte iniziale della caverna (che è vicina al fiume a nord ovest di Bravil), mentre Dreet-Lai e Enrion sono nella parte più interna. I primi tre sono configurati per essere un livello sopra a voi. Enrion è sopra di tre livelli ed è fornito di un'arma magica.

Tornate da gro-Khash per la ricompensa standard. Per la prima volta lo vedrete impressionato. Forse questo arcigno vecchio orco ha il cuore debole per chi uccide degli assassini.

Chiedetegli dell'avanzamento e otterrete la promozione a Guardiano (sempre che abbiate già svolto la quest "Lo studioso girovago" per Azzan) vi spedirà quindi o da Azzan o da Modryn Oreyn per altre missioni del dovere.

Una svolta verso il peggio

I troll della miniera abbandonata

Oreyn ha spedito un team di guerrieri della gilda, incluso Viranus Donton, che avete accudito in una recente missione, a pulire una caverna piena di troll. Non ha avuto più notizie dal gruppo. Toccherà a voi investigare.

La miniera si trova lontana a sud est dal confine di Elsweyr. Viaggiate velocemente verso Leyawiin e fatevi strada verso sud ovest passando per le colline.

Ci sono due entrate, una ad ogni capo della miniera. Usate quella più ad ovest, verso cui verrete diretti dal gioco. Capirete cosa è successo più velocemente e i combattimenti saranno più accessibili.

Troverete tre cadaveri raggiungendo il fondo del passaggio d'entrata. Di fatto, tranne un singolo troll e una serie di creature, in questa sezione della miniera sono tutti morti: cinque membri della gilda e due della società di Blackwood.

Con chi ha combattuto la gilda? Sono i troll che hanno ucciso tutti? O i membri della gilda si sono scontrati con quelli della Blackwood uccidendosi a vicenda?

Accendete l'ultima possibilità, anche se non potrete esserne certi fino a quando non troverete il cadavere di Viranus Donton insieme a un diario nella grossa camera a sud (evidentemente l'operazione di pulizia dei troll stava andando bene fino all'arrivo dei Blackwood, che hanno iniziato ad uccidere mostri e umani in modo indiscriminato. Se volete, leggete il diario per saperne di più sulla vita di Viranus).

Viranus Donton non era tagliato per il lavoro della Gilda

Per completare la missione, dovrete finire il lavoro per cui il team della gilda era stato inviato originariamente: uccidere i nove troll rimanenti. Provate a stanarli nei tunnel fra le stanze, dove non avranno spazi di manovra, in modo da affrontarne uno alla volta.

Con il diario in mano, tornate a Chorrol. Oreyn vi dirà di mentire ed eseguire altri contratti (andate da Azzan o gro-Khash per le vostre prossime missioni). "Hai una carriera davanti a te", dice. Oreyn, d'altra parte, non più. Dovrà affrontre il gravoso compito di comunicare a Vilena Donton la morte del suo ultimo figlio.

Ritornare in superficie

La stele di Santa Alessia

Le cattive notizie viaggiano veloci. Se questo è il vostro primo contatto con un assegna-missioni dalla storia della miniera abbandonata dei troll, verrete a sapere che la chiacchierata fra Oreyn e Vilena Donton non è andata bene. Oreyn è stato cacciato via dalla gilda e voi, in quanto suo strumento, siete stati degradati a Difensore.

Questa missione, l'ultima con Azzan, vi richiederà di recuperare una stele sacra rubata da una chiesa di Bruma. Otterrete tutti i dettagli da Cirroc, nella grande cappella di Talos sita all'interno della città.

Il guaritore si trova dentro o intorno alla chiesa per la maggior parte del suo tempo. Vi dirà che la stele di Santa Alessia, una protezione contro il male, pare essere stata presa da un gruppo di quattro o cinque uomini visti fuggire dalla chiesa la notte del furto. Si sono diretti a est (sul vostro diario verrà chiarito il fatto che sono andati fuori città).

Seguite la strada a est dal cancello e scendete per un declivio roccioso fino ad arrivare da un Khajiit solitario chiamato K'Sharr. Confesserà di aver partecipato al furto e vi dirà che la stele non è più loro; il suo gruppo è stato assaltato da alcuni Orchi e lui è l'unico sopravvissuto. Vi indirizzerà verso est-sud est dove sorge la rovina Ayleid di Sedor.

K'Sharr, ladro derubato della stele.

Una volta dentro le rovine, non sarete lontani dalla stele, salite le scale, andate per un corridoio lungo, scendete una rampa di scale, attraversate una larga camera e una sala corta ed eccovi arrivati. Ovviamente dovrete vedervela con degli orchi. Nessun problema, sia in caso preferiate un approccio più violento, sia che preferiate muovervi furtivamente.

Ritornate verso l'uscita e quindi da Cirroc (che vi darà tre pozioni Ripristina Salute), infine recatevi da Azzan per la ricompensa.

E la promozione? Dopo tutto quello che è successo? Possibile. Ecco come funziona per il resto delle missioni con contratto: dopo aver completato due dei tre contratti rimanenti, Azzan o gro-Khash ripristineranno il vostro rango perduto (Guardiano). Quando le avrete completate tutte e tre, verrete promossi al rango di Campione, la vecchia posizione di Oreyn all'interno della Gilda.

La figlia del nobile

Prima, una notizia lampo (se non avete ancora visto Azzan): Oreyn ha detto a Donton della morte di Viranus Donton nella miniera abbandonata. Non l'ha presa bene. Oreyn è stato cacciato dalla gilda. E voi avete perso due ranghi per nient'altro che aver trovato il corpo di Viranus.

Il vostro amico gro-Khash pensa che la punizione sia immeritata ma non può farci nulla.

Ora non può restaurare il vostro vecchio rango. Comunque, se avete già eseguito la missione della stele di Santa Alessia per Azzan, chiedetegli di avanzare dopo aver eseguito la sua.

Il nobile Lord Rugdumph, gentiluomo e studioso.

Questa missione è strana e dolce. Lady Rogbut, la figlia del nobile orco Lord Rugdumph, è scomparsa. Voi dovrete trovarla. Iniziate andando a parlare con il lord nella sua magione a nord ovest del lago Arrius. La residenza si trova in cima ad una collina, ad una distanza facilmente percorribile a piedi da Cheydinhal.

Il lord pensa che la sparizione sia dovuta a degli orchi e vi suggerirà di cercare a est della residenza. Le sue indicazioni sono molto precise; un trio di mostri e la loro preda possono essere trovati quasi direttamente a est dalla porta frontale. Avvicinatevi dalle colline verso sud. Il declivio renderà difficile raggiungervi per gli orchi, e voi potrete colpirli senza subire danni. Fate attenzione ai fianchi; mentre state combattendo con un orco, un altro potrebbe attaccarvi da un lato scoperto.

La giovane, più imbarazzata che impaurita, vi seguirà fino alla magione. Il lord sarà felicissimo della vostra impresa e vi darà la spada di Rugdumph in premio. Una strana arma: è dotata dell'incantesimo Silenzio (utilissimo contro i maghi), insieme ad una magia che assorbe la parlantina.

Tornate a Cheydinhal dove troverete un compiaciuto gro-Khash che vi pagherà e vi riporterà al vostro vecchio rango (sempre che abbiate compiuto la quest "La stele di Santa Alessia" per Azzan), dicendo che una volta o l'altra dovrà guardare questa figlia. Uno strano e dolce finale. Tranne che per gli orchi.

Mistero della Guardia di Harlun

L'ultima missione di Burz gro-Khash riguarda la sparizione degli abitanti di una piccola comunità della Guardia di Harlun, subito a sud di Cheydinhal.

Il vostro contatto, Drarana Thelis, si trova nella casa più a sud delle tre di Hamlet. Vi parlerà di alcune strane luci apparse alcune notti fa nelle caverne paludose, di come un gruppo sia stato inviato a fare ricerche e di come non se ne sia più avuta notizia.

Esplorate le paludi a sud est, subito a ovest della caverna, per imbattervi nelle famose luci, quelle dei fuochi fatui (nota: avete bisogno della polvere di fuoco fatuo per la quest Daedric "Azura.")

Caverne paludose, un pessimo luogo per una passeggiata.

La scoperta non spiega le sparizioni. I fuochi fatui non sono certo gli assassini che cercate. Ma dite che stiamo visitando delle caverne paludose? Certo, e sono anche piene zeppe di troll (circa 20). Ma nulla lascia intuire la sorte degli abitanti scomparsi, almeno fino a quando non penetrerete nella zona più a sud della caverna, dove troverete intatto il corpo di Eduard Denile. Evidentemente i fuochi fatui hanno indebolito gli uomini e i troll li hanno finiti.

Sul vostro diario potrete leggere che dovete uccidere tutti i troll. Questo significa dover fare un bel repulisti in entrambe le sezioni della caverna. In alcuni punti, li troverete riuniti in gruppi. Vi conviene cercare dei punti in cui affrontarli uno per volta.

Ritornate da gro-Khash per la ricompensa e la promozione a Campione (se questo è l'ultimo contratto che dovete svolgere), e per sapere che non ha più contratti per voi. Se avete eseguito anche la quest di Azzan "La stele di Santa Alessia," avete esaurito tutti i contratti disponibili nella gilda.

Comunque, Modryn Oreyn vuole scambiare qualche parola con voi.

La societa' di Blackwood

Raccolta di informazioni

Incontratevi con Oreyn nella sua casa, a qualunque ora, visto che ha un sacco di tempo a disposizione. Espulso o meno, il vecchio Campione è determinato a distruggere la società di Blackwood e vuole il vostro aiuto: dovrete rapire Ajum Kajin, un leader dei Blackwood, dalla loro nuova base nella grotta di Glademist a est di Chorrol. Dovrete quindi portarlo da Oreyn per un... interrogatorio.

Dovrete fare fuori tutte e sette le guardie Blackwood per poter prendere Kajin. Datevi da fare. Kajin è nella stanza più interna della caverna. Ordinategli di seguirvi alla casa di Oreyn (le guardie devono essere morte) per portarlo con voi. Se le guardie non sono morte invocherà i superstiti e vi farà attaccare.

Tornati da Oreyn, parlategli. Vuole tre informazioni: le dimensioni della società di Blackwood, l'identità del suo leader e il segreto della forza del gruppo. Potete torturare Kajin per ottenere le informazioni, o potete corromperlo. Comunque, non uccidetelo.

Ajum-Kajin, parlerà con un piccolo incoraggiamento

Entrambi i metodi suggeriti sortiranno il loro effetto. Potrete ottenere le prime due informazioni (100 membri e Ri'Zakar) sia alzando l'Ordine di Kajin, prima a 70 e quindi a 90, nel minigioco dell'Oratoria, sia picchiandolo ripetutamente a mani nude (un'arma velocizzerà il processo ma aumenterà il rischio di eliminarlo). Ovviamente la tortura è una pratica deprecabile, in questo e in qualsiasi altro mondo, ma in questa situazione è la soluzione più veloce per ottenere quello che volete.

Non riuscirete ad ottenere la terza informazione da Kajin. Dirà "Scelgo la morte" e poco dopo il suo corpo prenderà fuoco. Ha preferito la morte allo svelarvi il segreto della forza della società di Blackwood.

Oreyn non è soddisfatto. Avete ottenuto alcune buone informazioni, ma per ottenere l'ultima dovrete diventare uno di quelli che odiate.

Infiltrazione

Oreyn vi manderà a Leyawiin per farvi entrare nella società di Blackwood e ottenere l'ultimo dato. L'impresa si rivelerà più semplice di quello che possiate pensare. Andate all'edificio della società di Blackwood (subito a sud della Gilda dei Guerrieri, nella parte ovest della città), salite le scale e parlate con il n° 2 della compagnia, Jeetum-Zee.

Jeetum-Ze, il reclutatore della società di Blackwood, farmacista

Vi farà qualche domanda, ma sembrerà più curioso che sospettoso, e vi dirà infine di seguirlo nella sala d'addestramento. A quanto pare sta ottenendo i favori di moltissimi membri della Gilda dei Guerrieri, è per questo che la vostra defezione non gli sembra tanto strana. Una volta che sarete arrivati, incaricherà voi e altri tre di ripulire il villaggio di Bordo dell'acqua dai goblin.

Qui scoprirete il segreto della società di Blackwood: la linfa dell'albero di Hist. Nel dialogo che seguirà, verrete a sapere che questo potente narcotico è illegale e che la società di Blackwood non lo sta importando dalla palude nera (terra natia degli Argonian) ma che è riuscita a tenere in vita, grazie alla magia, un albero di Hist a Cyrodiil.

Non pensiate che questo sia il momento giusto per tornare da Modryn Oreyn, facendolo verreste trattati come un pariah (fa parte della recita, e i membri della gilda penserebbero semplicemente che siete passati al nemico). Dovete far proseguire la farsa. Bevete la linfa, altrimenti non andrete da nessuna parte, per ritrovarvi automaticamente a Bordo dell'acqua. Seguite gli altri Blackwood verso ovest, dietro le case, dove sette goblin di nessun valore vi stanno aspettando. C'è qualcosa che non va qui, e voi non potete tornare indietro (dovreste essere già stati a Bordo dell'acqua, e potreste sapere dove può condurvi questa storia).

Dovete continuare con loro. Una volta che i goblin saranno morti, parlate con i vostri compagni. Vi diranno che sentono ancora la puzza di goblin e vi ordineranno di perlustrare le case.

All'interno troverete sicuramente altri quattro goblin, sempre passivi e disarmati, che vagano innocentemente, come se vivessero in quel luogo. Uccideteli tutti e otterrete il messaggio che Bordo dell'acqua è stata mondata dai goblin. Viaggerete di nuovo velocemente e vi troverete davanti a Modryn Oreyn. Siete nella sua casa di Chorrol. Vi dirà che i vostri fratelli della gilda vi hanno trovato svenuto sulla strada di Leyawiin.

Dite a Oreyn della linfa di Hist. Vi dirà che andrà a fondo nella questione e vi spedirà a Bordo dell'acqua per vedere come stanno gli abitanti.

Quando guarderete dietro le case dove ha preso luogo l'assalto contro i sette goblin, troverete i corpi di sette pecore.

Raggruppati accanto al capanno, vicino all'appena tornato Marcel Amelion, ci sono i corpi di Biene Amelion, Jolie ed Eduard Retiene e Marie Alouette. I quattro goblin nelle case. Quattro umani che ormai guardano silenziosi verso il cielo.

Le vittime di Bordo dell'acqua

Che cosa dire ad Amelion? Niente di significativo. Cosa potrà dire Oreyn quando tornerete da lui? Niente che possa alleviare il vostro senso di colpa. Voi sapete cosa è successo, avete partecipato, anche incoscientemente, all'atrocità compiuta contro la vostra stessa gente. L'unico modo per mondare questo crimine è quello di distruggere l'albero di Hist. La vostra missione finale per la Gilda.

L'HIST

Dovete tornare nel quartier generale della società di Blackwood a Leyawiin per distruggere l'albero di Hist. Oreyn vi avviserà che il loro leader, Ri'Zakar, è un mercenario con molta esperienza.

Se un albero brucia a Leyawiin...

Di fatto, Ri'Zakar e il suo tenente, sono chiusi a chiave nelle loro camere, rispettivamente al terzo e al secondo piano.

Dovete uccidere Ja'Fazir, che vi attaccherà quando entrerete nella sala principale della società di Blackwood, per ottenere la chiave per la stanza di Jeetum Zee, uccidere quindi quest'ultimo per ottenre la chiave per la stanza di Ri'Zakar e, infine, distruggere Ri'Zakar, per ottenere la chiave del sotterraneo. Si tratta di tre combattimenti molto ardui. Riposatevi dopo ognuno di essi, visto che diventeranno sempre più difficili.

Nel sotterraneo, troverete l'albero di Hist, protetto da due maghi Argoniani e sostenuto da uno strano macchinario. Uccidete i maghi, entrambi hanno alcuni incantesimi veramente fastidiosi, ma potete utilizzare gli spazi stretti a vostro vantaggio e prendere i due tubi (una è sul tavolo a sud della stampa, l'altro sul pavimento nelle vicinanze). Questi vi permetteranno di attivare le pompe e distruggere l'albero.

Uscendo troverete il vostro elfo boscoso preferito, Maglir. Vi saluterà, lamentandosi della sua vita terribile, e voi dovrete ucciderlo.

Maglir.

Oreyn vi ricompenserà con l'elmo di Oreyn Bearclaw. Non sappiamo come lo abbia ottenuto (venne dato all'eroe di Morrowind dal lord Daedric Malacath) ma è da maleducati fare i dubbiosi su un elmo che vi hanno appena regalato.

Vi manderà anche dal maestro della Gilda Vilena Donton per spiegarle tutto l'accaduto. Come programmato, lei è stata tenuta completamente fuori dalla questione, e questa storia contribuisce al suo disappunto, soprattutto il fatto che avete lavorato con Oreyn.

Ma l'odio è sovrastato dalla gratitudine per quello che avete fatto e, con questo in mente, Donton vi promuove maestro della Gilda, con la raccomandazione di far diventare Oreyn la vostro seconda in comando. Lei è il passato della gilda, voi siete il futuro.

Oreyn tentennerà un poco, ma poi accetterà "qualcuno deve tenerti in riga" dirà.

SE TU SEI IL FUTURO, DOVE ABBIAMO LASCIATO LE NOSTRE CHIAVI?

Sarebbe triste se, diventando maestri della Gilda, trovaste la gilda priva di cose da fare.

Così non è. La vostra azione di smaltimento della

società di Blackwood ha riaperto il mercato a nuovi contratti e guerrieri. La gilda dei guerrieri è tornata in affari.

Come boss, riceverete uno stipendio e una percentuale dei bottini della gilda. Una volta promosso, riceverete una chiave per uno scrigno posto all'ultimo piano della filiale di Chorrol. Una volta al mese ci troverete dentro soldi e oggetti.

Entrambi sono casuali. Per i soldi, il gioco genera un numero da 1 a 100 e lo moltiplica per 100. Così, plausibilmente, potrete ricevere ogni mese da 10 a 1000 pezzi d'oro. Gli oggetti sono tratti da una lunga lista che comprende armi magiche, armature, gioielli e pozioni.

Infine, in parole povere, potete determinare come far lavorare la gilda dando istruzioni a Oreyn: o di accettare più contratti (che faranno crescere il vostro stipendio) o di incrementare i reclutamenti (che vi forniranno più oggetti).
È bello essere il boss, o no?

Quest delle fazioni: La Gilda dei Maghi

Panoramica

I membri della Gilda dei Maghi sono meno aperti rispetto agli altri. Questo è in parte dovuto alla cattiva considerazione della magia a Tamriel. Da qui deriva il fatto che non eseguirete contratti per altra gente, ma assisterete nelle ricerche e nell'amministrazione della gilda.

Come la Gilda dei Guerrieri, la Gilda dei Maghi ha dei nemici potenti di cui vi dovrete presto occupare.

Unirsi è semplice, vi basterà chiedere. Parlate con uno dei leader delle sette filiali: Carahil ad Anvil, Kud Ei a Bravil, Jeanne Frasoric a Bruma, Falcar a Cheydinhal, Teekeeus a Chorrol, Dagail a Leyawiin o Adrienne Berene a Skingard (Diversamente dalla Gilda dei Guerrieri, la Gilda dei Maghi ha un avamposto nella città imperiale all'università arcana. Comunque, il luogo vi sarà precluso fino al completamento di una serie di "quest di raccomandazione").

Le sedi della gilda sono presenti in tutte le città di Cyrodiil, e voi potrete unirvi al gruppo da una qualsiasi di esse.

C'è solo un prerequisito richiesto: la gilda non vuole criminali nei suoi ranghi, quindi, prima di chiedere l'accesso, dovrete eliminare ogni taglia pendente sulla vostra testa.

Fatto questo, sarete ammessi. Se volete restare, imparate ad osservare le stesse regole che valgono per le altre gilde. Non rubate dagli altri membri. Non uccideteli. Se lo farete, verrete cacciati e dovrete chiedere la riammissione a Raminus Polus, che si trova nella lobby della torre dell'arcimago dell'università arcana nella città imperiale.

L'università arcana, localizzata nella città imperiale, è la sede del potere della Gilda dei Maghi. Avanzando nelle missioni, inizierete a considerarla come una casa.

La penitenza che vi verrà assegnata sarà commisurata alla colpa. Se avete rubato, Polus vi ordinerà di rimpinguare le scorte alchemiche della gilda andando a raccogliere 20 piante di lingua di drago e 20 fiori di crisciola rossa.

La lingua di drago tutt'altro che facile da trovare. A forte Redwater, lungo il confine con le paludi nere, ci sono un sacco di piante. Se non riuscite a trovare lì tutte quelle di cui avete bisogno, andate a nord est di Leyawiin per trovare svariate macchie composte da queste piante. Ne troverete molte altre anche nella zona del West Weald tra Skingrad e Bravil.

Anche la crisciola rossa è scarsa a Cyrodiil. La concentrazione maggiore si trova a sud est della grotta di Fieldhouse a Leyawiin, vicino al confine con le paludi nere. Se la fortuna è con voi, riuscirete a trovare lì tutta la crisciola che vi serbe. Altrimento, passate dalle rovine Ayleid di Wendelbek e Morahame (entrambe nella parte est della baia di Niben, lungo il fiume Panther. Troverete qualche fiore anche nel West Weald, tra Skingrad e Bravil.

Se uccidete un membro della gilda, dovrete trovare 20 porzioni di polvere di vampiro e 20 cuori di Daedra. I cuori di Daedra non saranno difficili da reperire, se state svolgendo la quest principale (in cui entrerete continuamente in contatto con i Daedra).

Li troverete sui corpi dei Dremora e dei Xivilai. Se non siete così avanti nella quest, potrete semplicemente acquistarli da alcuni alchimisti.

La polvere di vampiro è più difficile da reperire per un paio di ragioni. La si trova nei resti dei vampiri con cui vi incontrerete molto raramente, soprattutto nella caverna Crostadisangue che visiterete durante la quest "Informazioni a pagamento" per la Gilda dei Maghi, e nella miniera sventrata nella quest Daedric Azura. Inoltre, potete cercarli a Lipsand Tarn e a forte Carmala che visiterete nella quest di raccomandazione "Le dita della Montagna" e durante la quest principale rispettivamente (Carmala la troverete procedendo dal priorato di Weynon a Kvatch).

L'altro problema: più avrete a che fare con i vampiri, più rischierete di essere contagiati dalla loro malattia (emofilia porfirica). Consultate la sezione "Vampiri" del capitolo "Quest libere" per maggiori dettagli.

Se commetterete più violazioni, dovrete dedicarvi a più raccolte di ingredienti. Alla terza violazione, sarete fuori e non potrete essere riammessi.

Quest di raccomandazione

Vi potrete imbarcare immediatamente in una serie di sette quest di raccomandazione; una da ogni leader di filiale (quelli che abbiamo nominato sopra). Per ogni quest completata, il leader rispettivo invierà una lettera di raccomandazione a vostro favore al Consiglio dei Maghi. Completarle tutte e sette vi frutterà una promozione, che vi permetterà di svolgere incarichi più importanti, facendovi salire nei ranghi della gilda. Noi ve le elenchiamo dalla più semplice alla più difficile, ma voi potete eseguirle in qualsiasi ordine.

Raccomandazione a Bruma

Il mago J'skar sembra sparito nel nulla. Nessuno lo ha più visto da giorni. Il leader Jeanne Frasoric vi dice che così non va e vi chiederà di riportarlo nel mondo materiale.

Jeanne Frasoric, l'arcimago della sala di Bruma

Avete una traccia: il membro della gilda Volanaro sospetta che un incantesimo abbia fatto cilecca. Cercatelo nel sotterraneo della gilda per scoprire che questa è solo la storia di copertura che ha dato in pasto alla Frasoric.

La verità è piuttosto peggiore. La Frasoric non vale molto come strega, e i membri della Gilda di Bruma non la rispettano. Volanaro affermerà che "è riuscita ad ungere le persone giuste per mantenere la sua posizione". Loro stanno cercando di renderle difficile la vita con problemi come la sparizione di J'skar.

Se farete salire l'Ordine di Volanaro a 70, egli farà un patto con voi. Vi aiuterà a risolvere un problema ponendovene un altro: rubare il manuale di stregoneria di Frasoric dalla sua scrivania nel suo ufficio all'ultimo piano. Per permettervi di farlo vi insegnerà una magia di Scassinamento di basso livello.

La scrivania di Jeanne

Sia il lucchetto della porta che il lucchetto della scrivania sono facili da aprire, dovreste riuscire ad entrare ed uscire

dall'ufficio in breve tempo. Date il libro a Volanaro, e vi dirà d'incontrarvi nel sotterraneo alle 10 di sera per cancellare l'incantesimo Invisibilità che pende su J'skar.

J'skar, di nuovo visibile.

Volendo potete riuscire a trovare da soli J'skar. Si trova in giro per la gilda. Esplorate; dovreste sentirlo sogghignare. Potrebbe anche capitarvi di vedere una porta che si apre e si chiude da sola. O, ancora meglio, il cursore potrebbe vedere quello che voi non vedete e il suo nome potrebbe apparire nell'angolo in alto allo schermo.

Se la ricerca sarà infruttuosa, eseguite la magia Individua vita e J'skar verrà mostrato con chiarezza come Frasoric o Volanaro (è il segno dell'incompetenza di Frasoric il fatto che non possa eseguirla lei una magia così semplice). Usate un incantesimo Dissipa per farlo tornare visibile e J'skar (facendo un commento acido) andrà a presentarsi da Frasoric. Otterrete così la raccomandazione.

Raccomandazione a Bravil

Varon Vamori, un cittadino di Bravil, è andato giù duro con una appartenente alla gilda, Ardaline, per qualche giorno, rubandole il suo bastone da mago. Il leader di filiale, Kud-Ei non ne conosce le ragioni; sembra il modo in cui un ragazzino di otto anni se la prende con un'irresponsabile ragazzina di otto anni; ma vuole che la cosa finisca. Dovrete andare a parlare con il signor Vamori e fare tutto il necessario per recuperare l'oggetto.

Kud-Ei, arcimago della sala di Bravil

Nonostante le sue parole in apparenza spietate, Kud-Ei vuole che usiate l'incantesimo Inganno per risolvere la questione Vamori.

Varon Vamori: truffatore o truffato?

State sicuri che questo vi basterà per riuscire. Mentre non otterrete che menzogne con un basso livello di Ordine, con un livello più alto (65), assistito dall'incantesimo, Vamori confesserà che gli piace Ardaline e che la sua furia è nata dalla mancanza d'interesse di lei nei suoi confronti. Da questo è derivato il furto del bastone di Ardaline e la relativa vendita ad un suo amico, Soris Arenim, che vive nel quartiere di Talos Plaza della città imperiale.

Se la vostra persuasione vi permette di raggiungere l'Ordine necessario per completare la quest, tenete da parte l'incantesimo Inganno o vendetelo per qualche soldo extra.

Potete correre a caccia del bastone immediatamente, ma vi conviene passare prima alla gilda per consultare Kud-Ei che vi darà altri due incantesimi Inganno. Questi vi torneranno molto utili visto che Arenim è meno disponibile a parlare del suo amico. Oltretutto, se nominerete il bastone del mago, chiuderà

la conversazione (crede che siate venuti da parte di Vamori che, sentendosi colpevole, ha già cercato di recuperare il bastone).

Soris Arenim, attuale proprietario del bastone di Ardaline.

Per la seconda volta l'Inganno servirà la vostra causa. Con un Ordine di 70, Arenim si offrirà di vendervi il bastone per solo una parte di quello che l'ha pagato: 200 pezzi d'oro.

Sono molti soldi per un oggetto che, a quanto dice Kud-Ei, ha un valore più simbolico che pratico e, quindi, non ha niente di speciale. Non sarebbe il caso di far abbassare il prezzo?

Che ne dite di pagarlo 0? Le mogli sono famose nelle storie popolari per non riuscire mai a capire l'ossessione dei mariti a tenere roba che ingombra la cantina. Frissare Arenim non fa differenza. Utilizzate l'altro incantesimo Inganno su di lei per portarne l'Ordine a 65, così da venire a sapere che c'è uno scrigno chiuso in cantina e che la chiave si trova al secondo piano nella scrivania del marito. Altrimenti risparmiate l'incantesimo per qualche altro personaggio poco loquace e andate semplicemente a prendere la chiave e il bastone.

Kud-Ei non vorrà sapere come avete ottenuto il bastone, ma sarà molto felice e vi insegnerà l'incantesimo Malia (più debole di Inganno), oltre a fornirvi la raccomandazione.

Raccomandazione a Cheydinhal

Un mago di basso livello ha gettato un anello Fardello in fondo al pozzo dietro la gilda. Falcar (che si trova all'ultimo piano) stava facendo esperimenti con l'anello, e vi chiederà di recuperarlo.

Falcar, arcimago della sala di Cheydinhal

Il pozzo è chiuso e Falcar vi manderà da Deetsan per la chiave. Ve la fornirà e, se Falcar non si troverà nelle vicinanze, vi darà anche delle altre informazioni (se non riuscite a farla parlare subito, aspettate fino a sera, quando si troverà ad un piano differente rispetto a Falcar o quando andrà a dormire).

Non siete il primo a cui è stato assegnato questo compito. Vidkum, uno zelante associato, è già stato mandato in fondo al pozzo e non è più tornato. Con questo in mente, Deetsan vi insegnerà Galleggiamento, una combinazione fra Piuma e Respirare in acqua. Almeno non affogherete.

Ma vi ritroverete con un ingombro eccessivo. Nel pozzo troverete lo sfortunato Vidkun appeso al soffitto. Quando prenderete l'anello dal suo cadavere, riceverete 200 punti sopra l'ingombro massimo. Prima di scendere, lasciate abbastanza equipaggiamento in modo da avere almeno cinque punti sotto il massimo. Questo vi consentirà di utilizzare efficacemente Galleggiamento. Altrimenti rimarrete bloccati come è successo a Vidkum.

Tornate alla gilda dove Falcar sarà svanito. Gli altri membri della gilda vi indirizzeranno da Deetsan. Lei vi dirà di buttare via l'anello (evidentemente si trattava solo di uno scherzo perverso di Falcar), esprimerà tristezza per la morte di Vidkun e spiegherà quello che è successo durante la vostra assenza.

Deetsan ha affrontato Falcar per l'affare del pozzo. Infuriato per aver saputo dell'aiuto che vi ha fornito e per aver subito un rapporto al Consiglio dei Maghi, il capo della gilda si è lanciato in minacce folli ("I vostri giorni sono segnati") ed è fuggito via.

Deetsan si preoccupa delle persone che lavorano con lei, a differenza di Falcar.

E ora per la raccomandazione? Deetsan vi dirà di frugare negli alloggi di Falcar nel sotterraneo. Non troverete la lettera, ma il cassettone vicino al letto contiene ben due gemme nere dell'anima. Deetsan ve le prenderà senza fornirvi spiegazioni di che cosa siano ma commenterà così "è peggio di quello che credevo" e vi dirà che sarà lei a scrivere la vostra raccomandazione.

Le gemme nere dell'anima sono strumenti dei negromanti, e diverranno importanti più avanti nella vostra quest.

Che succede? Non lo scoprirete per ora. Vi diciamo solo che Falcar e le gemme nere dell'anima riappariranno più avanti.

Raccomandazione ad Anvil

Dei mercanti che viaggiavano lungo la strada d'oro tra la città imperiale e la regione della costa d'oro, sono stati trovati morti. Altri sono spariti. Il Consiglio dei Maghi a chiesto al leader della filiale di Anvil, Carahil, di mettere una fine agli omicidi, e voi fungerete da esca per la sua trappola.

Carahil, arcimago della sala di Anvil

Carahil vi dirà di andare alla locanda Croce di Brina, luogo d'incontro delle vittime. Li riceverete altre istruzioni da Arselle Jurard, una dei maghi guerrieri spediti dalla gilda.

Parlandole vi dirà che la quest è piuttosto pericolosa, ma in realtà non è vero. Non dovrete uccidere voi l'assassino. E se sceglieste di farlo, non sarebbe comunque difficile.

La locanda è a nord di Anvil, nelle vicinanze della Croce di Brina, il punto in cui le strade di Anvil, Kvatch e forte Sutch s'incrociano. Troverete Jurard nella stanza comune. Vi dirà di prendere una stanza come mercante viaggiatore e che vi raggiungerà dopo.

Consultate la mappa della costa d'oro (#12) al capitolo 22 per saperne di più.

La locanda della Croce di Brina. Chiunque qui dentro può essere un assassino.

Cercate il proprietario, Christophe Marane, e chidete di un letto. Vi chiederà dei vostri affari. Potete rispondere sia che siete un mercante viaggiatore, sia che non volete dirlo (non importa; Marane non è l'assassino o un suo complice ed è preoccupato per gli omicidi). Vi manderà in una stanza sul retro della locanda, e Jurard si farà vedere poco dopo che ci sarete andati.

Tirerà fuori gli artigli. Di mattina, dovrete andare a est lungo la strada. Verrete seguiti ad una certa distanza da Jurard e un altro mago da guerra. Quando il malvivente farà la sua mossa, dovrete difendervi da soli. Per ora riposate fino al giorno successivo.

Di mattina, assicuratevi di essere armati, protetti, e di avere una magia offensiva o di cura preparata. Lasciate la locanda, passate i maghi da guerra in attesa, uscite fuori dalle porte della città e seguite la strada verso est-sud est.

La strada passerà fra dei pini dove vedrete una figura oscura ad una certa distanza. È Caminalda, con cui potreste aver parlato alla locanda. Il suo tono sarà, questa volta, ostile. Ora potete correre.

Caminalda si rivelerà la vera assassina.

Non abbiate paura. Forzando la conversazione Caminalda ha commesso un errore tattico: ora siete molto vicini e lei sarà costretta ad affrontarvi in un combattimento senza armi. Oltretutto è solo un livello sopra a voi. Non dovrebbe essere difficile eliminarla.

Non molto bottino per una ladra, giusto qualche ninnolo e qualche moneta. Troverete, però, la chiave della sua stanza alla locanda dove, dentro uno scrigno, ci sono altri soldi. Ritornate da Carahil per la sua raccomandazione.

Raccomandazione a Skingrad

La leader di filiale Adrienne Berene vi dirà che vuole consultare il mago Erthor per alcuni appunti che ha preso in prestito. Interpretando le sue maniere, non è difficile capire che rivuole indietro gli appunti.

Adrienne Berene, arcimago della sala di Skingrad

Erthor non si trova nelle vicinanze. Verrete a sapere, da Sulinus Vassinus, che gli è stato proibito di fare pratica nella gilda dal giorno di un incidente con uno scamp l'anno scorso. Si è così creato un laboratorio nella grotta di Piani desolati.

Comunque, Vassinus non ha visto Erthor recentemente. Nessuno lo ha visto. Druja completerà il quadro segnando la caverna sulla vostra mappa (si trova a nord ovest di Skingrad) e vi suggerirà di ricordare a Berene che la storia della grotta di Piani desolati è stata una sua idea. Berene vi insegnerà gratuitamente l'incantesimo Debole sfera di fuoco. Erthor si è scavato la fossa, e voi dovete andare a tirarlo fuori.

Consultate la mappa di West Weald (#14) al capitolo 22 per saperne di più.

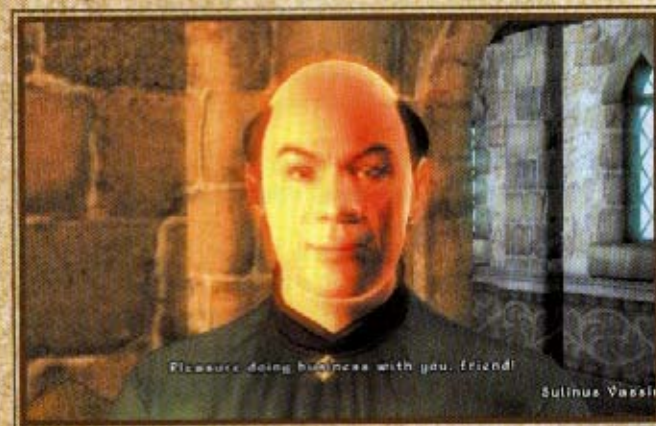
Per trovare la caverna, andate verso ovest partendo da Skingrad lungo la strada, quindi a nord quando finisce la recinzione.

È un grosso buco. Dentro la caverna vi attendono degli zombi. Dovrete ucciderli prima che Derthor accetti di seguirvi di fuori. Non vi dirà da dove vengono, ma non è facile capire che ha avuto qualche incidente con la magia.

Erthor, di nuovo al sicuro.

Potete o rimorchiare Erthor o spedirlo da solo alla gilda per assicurarvi la raccomandazione di Berene.

Non sentitevi obbligati a scortare Erthor fino alla gilda. Ce la può fare con le proprie forze, dandovi modo di tornare indietro con i vostri tempi.

C'è una strana alternativa per questa missione. In condizioni normali Vassinus non localizzerà la caverna per voi e non vi accompagnerà nella quest. Ma con un Ordine di almeno 75, diverrà improvvisamente vostro amico. Per 300 pezzi d'oro, svolgerà la quest per voi che potrete reclamare la ricompensa al suo ritorno.

Sulinus Vassinus, ammazza zombi professionista.

Raccomandazione a Leyawiin

Dagail è una strana donna. Quando vi avvicinerete alla leader per la raccomandazione, farà un discorso sconcertante e poetico. L'unica informazione utile che riuscirete ad estrarre sarà che dovete parlare con Agata.

Dagail, arcimago della Gilda di Leyawiin

Agata vi spiegherà la stranezza: Dagail ha delle visioni (stando alle parole di Dagail stessa, più che altro sente delle voci). All'inizio erano utili, ma poi sono diventate incoerenti e ora, senza l'aiuto della pietra del Veggente, sono diventate completamente criptiche. Dovete chiedere in giro per la gilda per sapere se qualcuno sa dove si trova l'amuleto. Alcuni commenti di Sgrassa e Alves Uvenim puntano su Kalthar. Kalthar è pieno di risentimento per la posizione ricoperta immeritatamente (dal suo punto di vista) da Dagail nella gilda, e menzionerà problemi simili ai suoi riguardanti il padre. Otterrete una nota sul diario in cui vi verrà detto di far presente ad Agata la familiarità di Kalthar con l'amuleto.

Qualcosa sta infastidendo Kalthar. Cosa potrebbe essere?

Lei supporrà che Kalthar ha ascoltato una conversazione fra lei e Dagail, ma dirà di non aver mai fatto menzione del padre di Dagail. In altre parole, Kalthar sa troppo. Agata dirà che lo terrà d'occhio mentre voi dovrete interrogare Dagail sulla connessione fra suo padre e l'amuleto.

Non dovrete nemmeno porre la domanda. Dagail ha visto tutto in una visione e vi risponderà: "Sangue correva blu e dragoni volavano alti. Sotto le torri distrutte e i corpi distrutti ora giacciono, in attesa di essere trovati".

Il vostro diario interpreterà per voi queste parole: dovete trovare il forte in cui stava il padre di Dagail. Il vostro compasso e la vostra mappa punteranno ora su forte Blueblood, a sud est di Leyawiin.

Consultate la mappa di Blackwood al capitolo 22 per saperne di più.

È un grosso dungeon diviso in due sezioni e pieno di nemici, tutti predoni a parte un paio di bestie mitologiche (che dipendono dal vostro livello), posti a difesa dell'amuleto. Lungo la strada troverete del buon bottino; la metà dei 26 contenitori che incontrerete contengono qualcosa di utile o di vendibile; e un ponte levatoio.

I resti del padre di Dagail, Manduin, si trovano nella sala più interna. L'amuleto, invece, dentro una bara nei pressi del muro più lontano.

Il boss dei predoni ha la chiave per il luogo di riposo di Mandruin

Nella seconda grossa stanza, tornando verso l'aria aperta, verrete raggiunti da Kalthar. Vi rivelerà che è stato lui a prendere il primo amuleto e che aveva pianificato di darlo indietro dopo essere riuscito a prendere il posto di Dagail nella gilda. Vi chiederà di dargli quello che avete voi.

Dovrete combatterlo. Kalthar è un mago da guerra, ma non si rivelerà un problema. Usate le scale sul lato più vicino del ponte per raggiungere la saracinesca che avete visto appena entrati nel forte (può essere aperta solo da questo lato). Tornate a Leyawiin e riportate l'amuleto. Dagail si placherà e la raccomandazione sarà vostra.

Raccomandazione a Chorrol

Teekeeus vi chiederà di occuparvi di una piccola questione che però sarà tutto tranne che piccola. Il leader della filiale parlerà di una "spiacevole storia" fra lui e il primo membro della gilda Earana. Vi spiegherà la loro disputa solo nei termini più generali: lui pensa che Earana sia una rinnegata che disobbedisce al regolamento. Earana pensa che Teekeeus abusi dei suoi poteri (per maggiori dettagli, chiedete in giro per la gilda. Da Athragar e Alberic Little scoprirete che i due sono stati mandati via dall'università arcana nella città imperiale).

Teekeeus, arcimago della sala di Skingrad

Earana ora si trova in città e Teekeeus suppone voglia qualcosa da lui. Voi dovrete scoprire cosa in modo da mandarla via. "Non la voglio qui a spargere le sue menzogne," vi dirà Teekeeus.

Earana has a bone to pick with Teekeeus, and expects you to do the picking

Earana può essere trovata sulla strada fuori la gilda o alla locanda della Giumenta grigia. Interessante; quasi non menzionerà Teekeeus a parte in un avvertimento di non citare la vostra conversazione con lui o con nessun altro nella gilda. Vi darà un'altra quest: vuole un libro, *Le dita della montagna*, che si trova nelle rovine di Cima Nebulosa nelle montagne a nord di Chorrol. Prometterà di ricompensarvi per la vostra impresa.

Facendo rapporto a Teekeeus della vostra conversazione, anche lui vi dirà che vuole il libro. Non vi sentite sfruttati?

Queste piccole rovine si raggiungono andando verso nord ovest dalla città e facendo una facile scalata. Se siete stati nella caverna di Nonwyll per la quest "Il figlio del padrone" della Gilda dei Guerrieri, viaggiate lì velocemente e dirigetevi a ovest. Troverete il libro su un cadavere carbonizzato tra le colonne crollate.

Consultate la mappa delle Highland coloviane (#22) al capitolo 22 per saperne di più.

A chi darlo? Sta a voi decidere. Earana ve lo ha chiesto per prima e Teekeeus si è comportato falsamente nei vostri confronti. Earana non vuole niente da lui, mentre Teekeeus vi ha usato indiscriminatamente nella sua disputa contro di lei.

Ma la ricompensa di Earana non è ben definita e voi avete bisogno della raccomandazione di Teekeeus per scalare i ranghi della gilda (se darete il libro a Teekeus, la otterrete subito). Partendo da queste basi, la vostra decisione può apparire scontata.

Non preoccupatevi. Potrete ottenere la raccomandazione e mantenere il patto stipulato con Earana.

Dando il libro a Earana, lei vi chiederà un giorno per tradurre il lavoro prima di tornare a farle visita nella locanda. Quando lo farete, lei vi parlerà di alcune trascrizioni. Dovrete quindi affrontare un'altra quest: trovare una pietra di Welkynd (una versione più piccola della grande pietra di Welkynd che avete raccolto nella quest principale) nelle rovine Ayleid, ritornare sulla Cima nebulosa ed eseguire un incantesimo Colpo sul pilastro magico nel sito, per ottenere un potere Colpo di potenza maggiore, correndo però un grosso rischio personale.

Se non ne avete già uno, acquistate un incantesimo Colpo da Athragar, che si trova nell'atrio della gilda. Nelle rovine Ayleid, le pietre di Welkynd sono sparse ovunque. Le due rovine più vicine a Chorrol sono Wendir (ormai sotto il controllo dei non morti) che si trova nella foresta a sud ovest e, più conveniente come destinazione, Lipsand Tarn, sulle montagne più a nord (si trova a nord della caverna Nonwyll e a nord est della Cima nebulosa).

Più conveniente uguale più pericolosa. A Lipsand Tarn, insieme alle 25 pietre di Welkynd, ci sono molti vampiri e un patriarca dei vampiri che non solo è un avversario potente, ma porta con se la possibilità di attaccarvi l'emofilia porfirica, la malattia dei vampiri.

Le pietre di Welkynd sono utili per i personaggi che usano la magia, ma in questa missione hanno una funzione più specifica.

Prendete un po' di pietre di Welkynd (possono essere utilizzate anche per recuperare il Magicka perduta). Se prendete solo quella che vi serve per la quest, evitate di usarla anzitempo se non volete perderla.

Ciò che rende la quest pericolosa non è solo il rischio vampirismo. Eseguire l'incantesimo Colpo sul pilastro ha un brutto effetto collaterale: verrete colpiti da un fulmine. Come indicato negli appunti di Earana, dovrete riuscire a contrastare questo effetto. Approcci possibili includono incrementare la resistenza all'elettricità, riflettere i fulmini o fortificare la Salute e subire il danno. Se sopravviverete, otterrete un'ottima magia chiamata Dita della montagna.

Non fatevi ingannare dall'aspetto di questa pietra

La quest ha un secondo atto che inizierà quando, tornando dall'altra fazione, spiegherete che avete dato il libro all'avversario.

Se state parlando con Teekeeus, la direttiva sarà: rubalo e portalo qui. Se state parlando con Earana, sarà una richiesta. Rifiutate la sua richiesta e il secondo atto finirà velocemente visto che non avrete più a che fare con lei.

Nessuno dei due furti è difficile da compiere. Se avete dato il libro a Earana, lei lo avrà nascosto nello scrigno della sua camera alla Giumenta grigia. Aspettate che esca (mangia tra l'1 e le 4 di pomeriggio e dorme da mezzanotte alle 8 di mattina), portate il libro a Teekeeus e otterrete la raccomandazione.

Se avete dato il libro a Teekeeus, lo avrà portato nella sua stanza all'ultimo piano della gilda, dove lo ha messo dentro uno scrigno chiuso. Sia la porta della stanza che lo scrigno possono essere aperti con la chiave che porta addosso. C'è traffico per quest'area solo a tarda notte e la mattina presto. Portate il libro a Earana e lei procederà con la traduzione e con il resto descritto sopra.

Se farete qualche domanda dopo il furto del libro, Teekeeus noterà che è andato perduto. Vi dirà che probabilmente siete implicati nell'accaduto o forse no, solo la vostra coscienza sa la verità. L'importante è che questo non influirà sulla vostra raccomandazione.

Le missioni di Raminus Polus

Un bastone da mago

Con tutte e sette le quest per le raccomandazioni completate, parlate con uno qualsiasi dei leader delle filiali della raccomandazione per essere indirizzati da Raminus Polus all'università arcana nella città imperiale. Si trova nella lobby dell'arcimago, oltre la porta davanti a voi quando viaggiate velocemente nel quartiere dell'università.

Raminus Polus sarà il vostro contatto per le prossime missioni della Gilda dei Maghi.

Polus vi promuoverà ad Apprendista, vi darà la veste dell'Apprendista, un simbolo del vostro rango, e vi spedirà a raccogliere materiale per un altro simbolo: la legna per costruirvi un bastone da mago. Dovete andare in un boschetto vicino alla caverna Wellspring, af est della città imperiale, vicino alla sponda del lago Rumare.

Consultate la mappa delle Heartland (#43) al capitolo 22 per saperne di più.

Sembra una semplice quest di raccolta, ma non lo è. La caverna è stata invasa dai negromanti. Ce ne sono nove: sei nella caverna e tre nel cimitero; e hanno ucciso i due attendenti della gilda messi a protezione del bosco: Zahrasha ed Eletta.

Localizzate ed esaminate entrambi i corpi. Zahrasha si trova accanto all'entrata della caverna mentre Eletta è nel bosco di Wellspring vicina all'uscita sul retro della caverna (su un'isola nel lago). Dovrete uccidere i negromanti per avere accesso allo scrigno posto in mezzo al boschetto.

Perché l'attacco? È un mistero. La cosa più vicina ad una spiegazione che otterrete sarà il saluto di Noveni Othran, l'unico negromante con nome presente. Othran, che si trova nel boschetto, vi apostroferà come "giocattolo". "Farò ballare il tuo cadavere", vi dirà, "e quindi lo farò a pezzi!"

I negromanti hanno invaso il bosco di Wellspring e vi attaccheranno a vista.

Polus sarà atterrito dalla morte dei maghi e stupito dall'assalto. I negromanti non amano la ribalta. Lui andrà quindi a parlare della questione con il Consiglio dei Maghi mentre voi dovrete incontrare Delmar al centro di stregoneria, a sud della torre dell'arcimago, per creare il vostro bastone.

Creare il vostro bastone

Il bastone è un simbolo, ma non solo. Verrà incantato con una delle nove magie affiliate a tre discipline magiche. Voi dovrete scegliere la disciplina e l'incantesimo. Se selezionerete Distruzione, avrete accesso agli incantesimi Fuoco, Gelo e Colpo. Se selezionerete Illusione, avrete accesso a Malia, Paralizza o Silenzio (che impedisce ai nemici di eseguire incantesimi). Se sceglierete Misticismo, potrete scegliere fra Trappola per l'anima, Telecinesi e Dissipa (che elimina le protezioni magiche che i nemici hanno attivato).

Possibili Effetti del Bastone:

Fuoco	Silenzio
Gelo	Trappola per l'anima
Colpo	Telecinesi
Malia	Dissipa
Paralizza	

Delmar gestisce il centro di stregoneria e realizzerà un bastone come lo vorrete voi.

La vostra scelta dovrebbe essere fatta in base a quello che possedete e al vostro stile di gioco. Non duplicate l'effetto di un incantesimo già nel vostro repertorio. Per inciso, se già avete Dita della montagna, ottenuto grazie ad una quest per raccomandazione a Chorrol, avete bisogno di Colpo? Se siete guerrieri dentro e maghi solo per convenienza, scegliete un incantesimo dall'effetto diretto, piuttosto che uno relativamente utile come può essere Telecinesi o Malia (un compromesso fra finezza e forza può essere Paralizza, che vi darà un buon vantaggio in combattimento).

Ventiquattro ore dopo aver piazzato l'ordine, parlate con Delmar. Il bastone sarà pronto; si trova nel contenitore sul retro della stanza (troverete anche delle pergamene. Prendetele. Fate parte della gilda, non è un furto). Andate da Polus per essere promossi al rango di Competenti e ottenere una nuova quest.

Altri motivi

La gilda sta seguendo le vostre scoperte alla caverna di Wellspring facendo una grossa investigazione. Relativo a questa investigazione è un libro prestato dalla gilda al conte Janus Hassildor di Skingrad che, ovviamente, deve essere recuperato. Tocca a voi.

Polus vi avviserà che il conte vive recluso e sarà difficile da incontrare (come avrete già saputo, se avete visitato il castello nella sezione della quest principale "Alleati per Bruma"). Lo steward Mercator Hosidus, che si trova nella lobby del castello, vi dirà che il conte non vuole incontrarvi e che non affronterà più la questione con lui fino al giorno successivo.

Mercator Hosidus è lo steward del castello di Skingrad, ed è disturbato dal vostro arrivo in città.

Hosidus vi dirà che il conte s'incontrerà con voi ma non ora e non al castello. Vuole incontrarvi a nord della miniera maledetta dopo le 2 di mattina. Strano, ma non negoziabile, è anche un abile scassinatore, che volesse irrompere nelle stanze del conte per porgli la questione direttamente, non otterrebbe altro che un diniego.

Il punto d'incontro è a est-sud est della miniera, in campagna, lungo la strada fra Skingrad e Kvatch.

Fortunatamente, il party reale arriverà anche prima dell'orario previsto. Sfortunatamente, il conte non ci sarà. Ci saranno invece Hosidus e un paio di negromanti, Mondra Henim e Arterion. Senza spiegarvi perché, tenteranno di uccidervi.

Mentre Hosidus è un paio di livelli superiore rispetto a voi, i suoi amici sono entrambi uno sotto. Ma tutto ciò è relativamente importante visto che, appena inizierà il combattimento, Hassildor arriverà e ucciderà il suo steward e i suoi compari.

Il conte vi sgriderà per aver considerato attendibile l'incontro. Nonostante questo avrete raggiunto il vostro proposito: Hassildor sapeva che Hosidus era coinvolto con i negromanti, ma non è riuscito a identificare i suoi colleghi. Insisterà che non è uno di loro e dirà che questo è quello che la gilda voleva sapere. Voi non eravate stati in realtà inviati per il libro (non c'è nessun libro) ma per spiare Hassildor. Un altro inganno da parte di un assegna missioni della Gilda dei Maghi.

Il conte vi castigherà per il vostro incontro con Mercator.

Il vostro turno di fare dei rimproveri. Ritornate da Polus che vi chiederà scusa sia per avervi messo in pericolo, sia per non avervi detto la verità sulla natura del conte (si tratta di un vampiro). Il vero punto è che la gilda sta mantenendo un patto molto fragile con Hassildor; al costo del mantenimento del suo segreto, Hassildor fornisce informazioni. Voi siete stati mandati a Skingrad perché l'arcimago Traven aveva paura che, inviando un membro della gilda di alto livello, avrebbe indispettito il conte, rendendo ancora più profonda la copertura dei negromanti.

Verrete quindi promossi al rango di Evocaroti e vi verrà dato un amuleto Bevincantesimo, che ha costante l'effetto di Assorbi incantesimo, determinato dal livello del vostro personaggio. "Ho un nuovo compito da affidarti", vi dirà Raminus Polus, "e ti assicuro che non sono coinvolti dei negromanti".

Il segreto di Vahtacen

Dovrete andare ad aiutare nelle ricerche che si stanno facendo nelle rovine Ayleid di Vahtacen. Irlav Jarol (un piano più sopra nella torre dell'arcimago) è nominalmente in carica per il progetto, ma dell'altro lavoro per il Consiglio dei Maghi lo ha distratto, e vi viene chiesto di occuparvi di un rapporto di Skaleel su un passaggio ostruito.

Irlav Jarol è uno dei pochi membri rimasti del Consiglio dei Maghi, e supervisiona il progetto di ricerca nelle rovine Ayleid.

La vostra seconda fermata dovrà essere fatta da un venditore d'incantesimi. Assicuratevi di avere disponibili, come incantesimi o come pergamene, le seguenti magie: Fuoco, Gelo, Danno Magicka e Fortifica Magicka.

Viaggiate velocemente fino a Cheydinhal e andate verso sud-sud est fino a Vahtacen (se avete svolto la quest "Mistero a Guardia di Harlun" per la Gilda dei Guerrieri, il vostro viaggio sarà più breve, viaggiando prima verso la grotta acquitrinosa a est delle rovine di Guardia di Harlun a nord ovest). Il passaggio a nord porta, passando attraverso una serie di caverne, fino alla rovina sotterranea. Skaleel vi aspetta nel campo base nella prima grossa stanza.

Consultate la mappa del bacino di Nibenay (#43) al capitolo 22 per saperne di più.

C'è un problema nella rovina. I ricercatori hanno trovato un grosso pilastro in una stanza in fondo alla zona esplorata, che risponde alla magia. Alcuni maghi che gli hanno eseguito contro degli incantesimi, sono stati respinti. Credono si tratti di un blocco di qualche tipo, ma non riescono a trovarne la chiave.

Denel, che si trova nella stanza del pilastro, vi ripeterà parte di quello che già sapete, ma vi darà anche altre informazioni. Vi indirizzerà verso le iscrizioni sulle tavolette negli angoli della stanza: "av molag anyammis" a sud ovest; "av mafre nagaia" a nord ovest; "magicka loria" a nord est; "magicka sila" a sud est.

Questo pilastro è diverso da tutti gli altri presenti nelle rovine Ayleid, ed è la chiave del sito.

I ricercatori impiegherebbero poco a decifrare le frasi avendo uno studio di riferimento su Ayleid e Denel vi dirà che Skaleel dovrebbe avere il libro. Lei è arrabbiata per la mancanza di attenzioni di Jarol per il progetto; questo ha rallentato i suoi aiuti e ha reso gli altri ricercatori timidi nel fare richieste. Come nuovo arrivato senza tatto, voi potete fare quello che loro non possono. Risalite e chiedete a Skaleel il "Riferimento Ayleid" per ottenere il libro *Iscrizioni Ayleid* e la *loro traduzione*. Potete leggere un po' del libro per capire che è di grande aiuto. A pagina 1 si può leggere che "av molag Anyammis" significa "dal fuoco, vita".

Questo è un doppio indizio: uno degli incantesimi eseguibili sul pilastro è di Fuoco ed è il primo della sequenza. Eseguite ora l'incantesimo Fuoco sul pilastro. La forza dell'incantesimo e il punto d'impatto non contano. Segmenti del pilastro si alzeranno e riveleranno delle scale che portano verso una via d'accesso poco illuminata.

Non potrete raggiungere la porta fino a quando non avrete eseguito quattro incantesimi nell'ordine corretto e, purtroppo, questa era l'unica parte del libro che potevate capire da soli. Avete bisogno dell'aiuto di Delen per il resto. Parlategli dei "Riferimenti Ayleid". Egli prenderà il libro e vi chiederà di leggere le iscrizioni per poterle tradurre. Potete leggerle individualmente o tutte insieme. Traducete "magicka sila" insieme o dopo "magicka loria". Fino a che non troverete il giusto contesto saranno tradotti male.

In "av mafre nagaia", "mafre" significa "gelo". "Magicka loria" significa "magia oscurata" o "declino". E "magicka sila", tradotta da sola significa "magia scintillante", contestualizzata con "declino magia" risulta "crescere magica". Quindi, eseguite gli incantesimi nella sequenza: danno da gelo, danneggiare magicka, fortificare magicka.

L'esecuzione sarà problematica. In primo luogo, avete questi incantesimi (vanno bene anche le pergamene)? Noi speriamo di sì, visto che ne Skaleel ne Denel li vendono. Se non li avete, andate a Cheydinhal, o da qualche altra parte, per trovarli. Qualsiasi incantesimo con danno da fuoco, ghiaccio e danneggiamento della magicka andrà bene (notate che danno va inteso in senso letterale, visto che non andranno bene incantesimi come Sottrai Magicka o Assorbi Magicka).

Inoltre, molti incantesimi per fortificare la Magicka vengono eseguiti sul vostro personaggio e voi avete bisogno di uno che sia eseguibile su un bersaglio per poter colpire il pilastro.

Gli esploratori diligenti verranno ricompensati a Vahtacen. Denel si trova accanto a uno scrigno che contiene molte buone pergamene. Tra di esse ce ne sarà una che vi servirà per vincere questa sfida.

Infine, dovrete eseguire gli incantesimi nell'ordine corretto, seguendo le iscrizioni in senso orario partendo dall'angolo sud ovest: Fuoco, Gelo, Danno Magicka, Fortifica Magicka. Questo non vi verrà detto nel gioco e dovrete sperimentare prima di riuscire.

Cosa accade se sbagliate? Come è successo agli altri maghi prima di voi, verrete fulminati da alcune o tutte le quattro pietre oscure di Welkynd che si trovano negli angoli della stanza. Le pietre che vi colpiranno variano in base alla posizione che avete nella stanza (per evitare tutti e quattro i colpi, eseguite gli incantesimi sul pilastro dal corridoio più a sud).

Quando avrete eseguito tutti e quattro gli incantesimi, il pilastro sparirà nel pavimento e nel soffitto. Scendete le scale fino al laghetto di Vahtacen (se chiederete a Denel e Skaleel, verrete comunque incaricati del compito).

Questo è molto più grosso rispetto alla piccola porzione di rovine dove eravate prima. Fate attenzione alle trappole poste al centro delle prime due stanze grandi e negli angoli della terza, oltre a una dozzina di fantasmi o spettri che vi capiterà d'incontrare.

L'ultima stanza ha un'area rialzata nel mezzo ma nessuna via per raggiungere la cima. La disposizione di alcune rocce sul pavimento suggerisce che una scalinata possa essere alzata in quei punti.

Il pulsante è sulla destra in cima alla scala più a nord. Ora potete raccogliere l'antico elmo elfico e tornare da Skaleel passando per una delle tre vie disponibili. Lei vi dirà che l'elmo è autentico e vi invierà da Jarol.

La gabbia che protegge l'elmo può essere alzata colpendo il pulsante posto su una delle colonne nelle vicinanze.

Anche voi dovreste essere felici. L'elmo è stato rimosso dal vostro inventario per essere studiato, ma voi siete stato promosso a Congiuratore e avete ottenuto una nuova tunica.

La luna del negromante

Il Consiglio dei Maghi sta raccogliendo informazioni sui negromanti. Tra gli altri posti, hanno cercato qualcosa anche nell'archivio mistico dell'università arcana, ma senza ottenere risultati. Polus crede però che c'è ancora qualcosa da cercare e vi chiederà di parlare di un argomento specifico con l'archivista Tar-Meena: le gemme nere dell'anima che avete trovato negli alloggi di Falcar, nella quest di raccomandazione di Cheydinhal.

Andate nell'archivio per fare una chiacchierata. Tar-Meena vi sarà grata di averle posto una domanda specifica e vi dirà di cercare un libro chiamato *La luna del negromante*. Si trova su un tavolinetto sulla destra della porta da cui siete entrati.

Tar-Meena gestisce l'archivio mistico ed è sotto la pressione del Consiglio dei Maghi che vuole informazioni riguardanti quello che sta avvenendo.

Leggetelo e consultatevi con l'archivista, che richiamerà attenzione sull'"Ombra dello Spirito" e acconsentirà a prestarvi il libro. Portatelo da Polus che vi manderà da Bothiel (si trova nella lobby) per discutere della cosa.

Nella testa di Bothiel suonerà un campanello. Ricorderà che Falcar aveva parlato della stessa cosa qualche tempo prima; aveva degli appunti sull'argomento di cui aveva perso un foglio. Bothiel non lo aveva gettato via e ora lo mostrerà a voi. Sul foglio vengono menzionati cinque siti primari: la fenditura oscura, forte Istirus, forte Linchal, le caverne dell'Inghiottitoio e Wendelbek; ed è scritto che "gli altari sono emersi, gli eremiti sono stati richiamati".

Polus riconoscerà nella fenditura oscura una caverna nelle montagne vicine a Cheydinhal. Vi chiederà di recarvi sul posto dicendovi di scoprire una qualsiasi connessione su quanto scoperto e di non farvi ammazzare.

Consultate la mappa del bacino di Nibenay (#53) al capitolo 22 per saperne di più.

Non sarà difficile arrivarci, nonostante il terreno montuoso comporti una strada leggermente più accidentata. Siete già stati a Vahtacen, la fenditura oscura si trova oltre il fiume verso est sud est e vicino alla grotta acquitrinosa (che potreste aver visitato durante una quest per la Gilda dei Guerrieri). La riconoscerete da lontano grazie all'altare che gli sorge davanti e grazie alle colonne illuminate da una luce spettrale proveniente dal cielo.

I negromanti hanno creato altari per adorare il re dei vermi.

Non c'è bisogno di esplorare la caverna (Polus vi ha detto di fare attenzione). Mettevi a guardare quando un verme eremita emergerà dalla fenditura e userà l'altare per scambiare gemme dell'anima con gemme nere dell'anima. Otterrete una nota sul diario riguardante quello che avete visto. Fate rapporto a Polus per essere promossi al rango di Stregoni e fate riferimento all'arcimago Traven per le rimanenti missioni della gilda.

Se avete il grilletto facile e avete abbattuto il verme eremita prima che abbia compiuto il suo rituale, non preoccupatevi; esso porta con se una nota con i dettagli di quello che stanno facendo i negromanti, e Polus sarà comunque soddisfatto.

Gemme nere dell'anima

Anche voi potete usare gli altari dei negromanti per creare gemme nere dell'anima da utilizzare a vostro piacere. Visitate semplicemente un altare durante una notte in cui la luce spettrale lo sta illuminando, portandovi dietro delle gemme dell'anima superiori. Piazzatele sull'altare ed eseguite un incantesimo Dissipa su di esso per convertirle in gemme nere dell'anima, utilizzabili per intrappolare lo spirito degli umani (cosa che le normali gemme dell'anima non possono fare).

Le quest di Hannibal Traven

Liberazione o cattura?

Traven si trova o nella terza camera della zona dormitorio o al secondo piano della camera del Consiglio. La gilda ha piazzato un suo uomo sotto copertura fra i negromanti, Mucianus Allias, ma non lo sente da molto tempo. Questo ha generato sospetto sull'attendibilità della sue informazioni. La sua copertura è stata svelata o è passato dall'altra parte?

Hannibal Traven, arcimago della gilda sotto assedio. Sarà il vostro contatto per le restanti missioni della Gilda dei Maghi

La gilda ha inviato dei maghi da guerra nell'ultima locazione conosciuta di Allias, le rovine Ayleid di Nenyond Twyll, a sud sud est della città imperiale; per trovarlo e interrogarlo. Ma Traven teme per la sicurezza di Allias visto che i maghi potrebbero scambiarlo per un negromante (si trova in una fortezza di negromanti, in fondo). Dovrete assicurarvi che Allias torni sano e salvo all'università arcana.

Consultate la mappa della grande foresta (#36) al capitolo 22 per saperne di più.

Succederà che i maghi da guerra arriveranno prima di voi a Nenyond Twyll e verranno sconfitti dai negromanti. I maghi sono morti tutti eccetto Fithragaer, che incontrerete appena entrati nelle rovine (se non verrà ucciso prima dai non morti). Vi dirà che i negromanti gli hanno teso un'imboscata e che Allias deve averli avvertiti.

Vi ordinerà di seguirlo ma non fatelo! Correrà verso la trappola ai piedi delle scale e morirà.

Vi troverete a dovervi fare strada attraverso i non morti, una mezza dozzina di negromanti, e due boss (senza contare un bel po' di pericolose trappole) per arrivare da Mariette Rielle che vi parlerà prima di attaccarvi. Allias è stato trasformato in schiavo dei vermi, una specie di zombi.

Dovrete trovare la versione non-morta di Allias per confermare questa asserzione. Non sarà facile, visto che non sta insieme agli altri cattivi, ma si nasconde dietro una porta segreta posizionata all'estremità est della stanza più grande e posizionata in profondità. Il pulsante per aprirla si trova in un'alcova a nord della porta stessa.

Ritornate per prima cosa da Traven, quindi da Polus (che dovete continuare a visitare per ottenere le promozioni), che vi promuoverà a livello di Warlock. Con questo otterrete il libero accesso alla camera del Consiglio.

Mucianus ha incontrato un destino sfortunato, e non potrete fare nulla per lui.

Informazioni a pagamento

Janus Hassildor, il vampiro della gilda vostro alleato a Skingrad, ha un'importante informazione, ma non la darà a chiunque. Ha richiesto direttamente voi. Perché? Traven non lo sa, e Polus dirà che si tratta di un comportamento unusuale per lui.

La ragione dovrebbe invece esservi piuttosto chiara dopo il vostro ultimo incontro: Hassildor ritiene voi affidabili, mentre non nutre molta fiducia verso il resto della gilda. E non ha certo torto.

Passate da Hal-Liurz nella lobby del castello di Skingrad, e il conte vi vedrà. Non vi darà immediatamente l'informazione al primo dialogo. Ha prima bisogno che facciate qualcosa per lui.

Dei vampiri si sono accasati nella vicina caverna Crostadisangue attirando a Skingrad, con la loro presenza, un gruppo di almeno tre cacciatori di vampiri. Entrambi i gruppi rappresentano un problema, ma il conte non può agire contro nessuno per non attirare su di sè, e il suo statuto speciale, l'attenzione. Toccherà a voi uccidere i vampiri e, contemporaneamente, uccidere, aiutare o mandare a vuoto i cacciatori.

Avrete varie opzioni. La soluzione migliore, oltre ad essere la meno intensa a livello lavorativo, è quella di aiutare i cacciatori dicendogli dove si trovano i vampiri.

Potrete farlo da subito, senza dover visitare la caverna; anche se prima dovrete trovare i cacciatori. Hassildor non sa dove si trovano (è costretto a mantenere un basso profilo per non farsi scoprire). Ma pensa debbano trovarsi in una locanda. Ce ne sono due a Skingrad: la locanda di West Weald (al limite ovest della parte più a nord della città) e la Casetta delle Due Sorelle (nella parte sud del mucchio di edifici centrali a ovest della chiesa).

Andando alla prima, la proprietaria Erina Jeranus vi indirizzerà verso le Due sorelle. Alle Due sorelle, Mog gra-Mogakh confermerà che i cacciatori hanno mangiato verso sera e sono andati a letto intorno alla mezzanotte (potrete ottenere un'indicazione simile dalla sorella di Mog, Ugak, alle scuderie di Passograto a ovest della città).

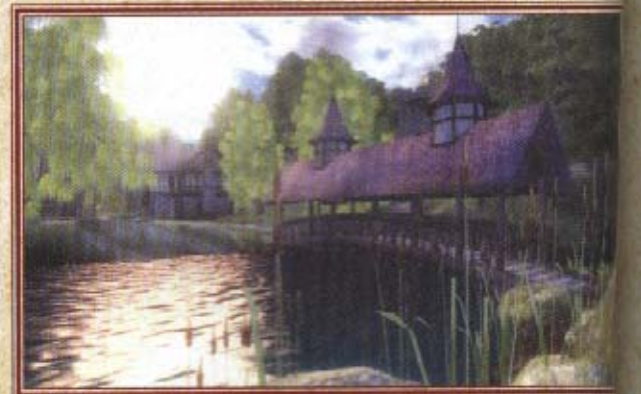
Fermatevi nella locanda. Appariranno nella sala da pranzo tra l'1 e le 4 di pomeriggio e nelle loro stanze all'ultimo piano dalle 11 di notte alle 7 di mattina.

I cacciatori di vampiri sono reperibili nella casetta delle Due sorelle per due volte al giorno.

Dite a Eridor, il leader, che avete delle informazioni per lui e che i vampiri si trovano nella caverna Crostadisangue. Vi ringrazierà e andrà con gli altri cacciatori (che sono quattro in totale) verso la caverna. Potenzialmente avete preso due piccioni con una fava.

I cacciatori possono farcela o non farcela. Non si tratta di un evento deciso a tavolino e non c'è modo di sapere come andrà a finire. Tutto quello che potete fare è attendere delle iscrizioni sul vostro diario in cui verrà detto se i vampiri sono stati uccisi con il conseguente abbandono della città da parte dei cacciatori, o se a morire sono stati i cacciatori. Se non otterrete nulla in una giornata circa, andate a fare una visita alla caverna per vedere cosa è andato storto.

Molto più semplice è seguire direttamente Eridor e i suoi uomini nel loro viaggio verso la caverna. Una volta dentro, restate nelle retrovie in modo che i vampiri attacchino prima i cacciatori; potrete tranquillamente stare a guardare per vedere chi riuscirà a sopravvivere.

In alternativa, potrete occuparvi voi stessi dei vampire. Andate nella caverna Crostadisangue a est del castello e uccideteli. Non sarà difficile, nessuno è più di un livello sopra il vostro e sette sono al vostro stesso livello. Si trovano tutti sparsi per la caverna. Prendete una porzione di polvere di vampiro da uno dei corpi anche se ne avete già con voi.

I vampiri della caverna Crostadisangue possono dimostrarsi degli avversari temibili, ma solo se lascerete svolgere ad altri il lavoro.

Combattere comporta dei rischi. In ogni scontro con un vampiro, rischiate di prendere l'emofilia porfirica, la malattia che causa il vampirismo. Consultate la sezione "vampiri" del capitolo sulle trasformazioni.

Cercate Eridor e ditegli che i vampiri sono morti. Vi chiederà delle prove. Basterà avere una singola porzione di polvere di vampiro della caverna Crostadisangue; gli altri nove vampiri possono anche rimanere in vita; per concludere la faccenda. Eridor e il suo gruppo si arrenderanno e lasceranno la città.

Una terza possibilità, per i giocatori che amano gli approcci difficili, è quella di massacrare tutti. Ponete cura particolare nell'uccidere i cacciatori. Non perché siano molto forti (Carsten è due livelli superiore rispetto a voi, Eridor e Vontus Idolus sono un livello sopra, mentre Shamar è al vostro stesso livello), ma perché altrimenti avrete problemi con la legge. Hassildor vi ha già avvertito che non può intercedere per voi con le guardie di Skinguard.

Eridor si rivelerà utile per questo approccio. Chiedetegli dove stanno cercando i vampiri e vi dirà: "Shamar verso la statua, Vontus si trova nell'alto pascolo e Carsten all'uscita della città vicina al castello coperto".

È possibile (ma molto difficile) uccidere gli uomini in queste locazioni senza essere visti dalle guardie di Skingrad. L'opzione migliore è un singolo colpo letale portato da dietro con un'arma avvelenata. Uccidete Eridor nel suo letto alle Due Sorelle; quando è inabilitato a parlare e senza armatura.

In ogni caso, quando la quest sarà completata, ritornate da Hassildor per l'informazione promessa: Mannimarco, un potente negromante, è arrivato a Cyrodiil. Altri negromanti gli si stanno raccogliendo intorno; alcuni membri della gilda hanno tradito; e il conte sospetta che stia preparando qualcosa per andare contro i maghi.

Se avete giocato ad altri titoli della serie Elder Scrolls, il nome Mannimarco potrebbe illuminarvi. Si tratta di un potente negromante direttamente coinvolto negli eventi accaduti in *Daggerfall*.

Non otterrete una promozione dopo questa missione, e nemmeno subito un'altra quest. Traven vi dirà che ha da fare con il Consiglio dei Maghi. Ritornate da lui dopo tre giorni per ottenere la vostra nuova missione.

Un complotto svelato

Traven vi dirà che il Consiglio dei Maghi è in subbuglio per la presenza di Mannimarco, il re dei vermi, nella provincia. Come Hassildor ha ben intuito, il negromante ha preso di mira la Gilda dei Maghi; Traven non vi dirà in che modo. Le sue motivazioni sono poco chiare, oltre al fatto che la gilda non ha ricevuto richieste.

Ovviamente l'idea di una "richiesta" implica un piano per far coesistere la gilda con i negromanti. State per scoprire che non sarà possibile.

Traven vi spedirà a Bruma. È molto che non riceve notizie da Jeanne Frasoric, l'incompetente leader della filiale della gilda locale, e nutre delle paure, visti i recenti sviluppi.

Le sue paure sono fondate. I negromanti hanno invaso la gilda di Bruma, ucciso Frasoric, Volanaro e Selena Oraria, dando quindi fuoco al luogo. Dovrete uccidere le creature non morte (che vanno dagli zombi agli spettri) al piano terra e nel sotterraneo per arrivare da un singolo negromante (Camilla Lollia, di un livello superiore al vostro) negli alloggi di Frasoric sopra le scale.

La Gilda dei Maghi di bruma è stata quasi completamente distrutta da Mannimarco e i suoi servitori.

Una volta uccisa Lollia, J'skar, la cui invisibilità vi ha permesso di ottenere la raccomandazione a Bruma, diverrà visibile nelle vicinanze. È testimone di tutto quello che è accaduto e ha dovuto giocare a nascondino con Lollia, che deve averlo udito. Ha visto il re dei vermi in piedi sopra Volanaro, succhiargli l'anima e dire qualcosa riguardante la grotta dell'Eco e la distruzione della Gilda dei Maghi.

J'skar vi rivelerà quello che ha visto mentre era nascosto durante lo scontro.

Detto questo, il mago spaventato andrà a cercare protezione nella città imperiale. Lo rincontrerete più avanti, non più invisibile, nella lobby della torre dell'arcimago. Voi non dovete condividere i suoi timori (Mannimarco non ritornerà nella gilda di Bruma) ma potete seguirlo nel suo viaggio per portare a Traven le informazioni ottenute.

L'arcimago avrà di nuovo bisogno di tre giorni per darvi una risposta. Nel frattempo, Polus vi promuoverà al livello di Stregone e vi insegnerà l'incantesimo Furia dello stregone, un colpo contemporaneamente di fuoco, elettrico e di gelo adeguato al vostro livello.

L'elmo di Bloodworm e l'amuleto del negromante

"Nel peggiore possibile dei momenti", esordirà Traven, "il Consiglio è in rovina". I maghi si sono divisi sulla risposta da dare ai negromanti; non tanto sul se ma sul come rispondere. Alcuni vogliono rispondere al fuoco con il fuoco, ovvero usare le armi oscure dei negromanti contro loro stessi.

Il partito del "combatti il fuoco con il fuoco" ha preso il disaccordo come una questione non semplicemente politica. Due hanno sottratto degli artefatti dall'università arcana, l'amuleto del negromante e l'elmo di Bloodworm, e li hanno mandati in luoghi remoti nell'hinterland di Cyrodill. In entrambi i casi, Traven ha paura che i portatori possano cadere vittime dei negromanti. Nelle successive due missioni, che si svolgeranno in parallelo, toccherà a voi recuperare i manufatti.

Entrambi i manufatti devono essere riportati a Traven per completare le missioni, ma nessuno vi ha detto di non usarli mentre li avete con voi. Trovatene uno e sentitevi liberi di utilizzarlo mentre cercate l'altro. Entrambi offrono potenti bonus per i maghi.

L'elmo di Bloodworm è trasportato da un gruppo capitanato da Irlav Jarol (che avete già conosciuto nel Segreto di Vahtacen). Si stanno dirigendo a forte Teleman per ricerche.

Consultate la mappa di Blackwood (#35) al capitolo 22 per saperne di più.

Teleman si trova a sud est vicino ai confini della Palude Nera. Se avete visitato le rovine Ayleid di Atatar, nella quest della Gilda dei Guerrieri "Azani Cuorenero", viaggiateci velocemente e dirigetevi a sud est verso il fiume. In caso contrario, viaggiate velocemente a Leyawiin e andate a nord est attraversando la foresta di Blackwood. Jarol è l'unico membro della gilda ad essere evidenziato, oltre ad essere morto (capita). Non si capisce se a causa di una sperimentazione fallita o di un attacco nemico, il risultato, comunque, non cambia. Un gruppo misto di Daedra e negromanti renderà evidente la presenza di nemici e risponderà al dilemma. Fatevi strada fra le due sezioni fino ad una grande stanza sul fondo, prendete l'elmo dal cadavere di Jarol e portatelo a Traven che prometterà di tenerlo in un posto sicuro della torre dell'arcimago.

Irlav Jarol è caduto in battaglia

L'altro posto dimenticato da Dio è forte Ontus sulle Highland coloviane, vicino al confine con Hammerfell. Se avete camminato dal oriorato di Weynon fino a Kvatch nelle prime fasi della quest principale, sarete passati molto vicini a questo dungeon e dovreste essere in grado di viaggiare velocemente fino a Weatherleah, caverne di Fondo di roccia o forte Diritch e andare quindi a ovest fra le colline.

Consultate la mappa delle Highland coloviane (#11) al capitolo 22 per saperne di più.

Gli abitanti del dungeon (tutti voltagabbana della gilda vestiti da negromanti) non sono ostili (non ancora, almeno). Vi diranno

di parlare con Caranya che si trova in fondo alla seconda sezione. Arrivare da lei potrà sembrare difficile viste le serrature massicce sulla prima porta di questa sezione e i primi cancelli che troverete nel santuario di Caranya dopo aver passato le sale di forte Ontus.

Se così fosse significa semplicemente che non avete ben esplorato questa sezione. Potete aprire la saracinesca a sud ovest di Caranya usando la leva dal vostro lato.

Caranya non ha intenzione di darvi l'amuleto. Vuole, invece, consegnarlo a Mannimarco. Rimarcando quello che vi farà il re dei vermi, vi attaccherà.

Caranya è un personaggio molto forte, con incantesimi da negromante. Ha però commesso lo stesso errore di Caminalda nelle quest di raccomandazione: vi ha fatto avvicinare troppo.

Prendete l'amuleto dal suo corpo e uscite dal forte dalla stessa strada per cui siete entrati. I pacifici traditori di cui si parlava prima, vi attaccheranno. Per fuggire potreste usare l'uscita posta all'estremità nord della stanza di Caranya, ma incontrereste molta più resistenza.

I maghi di forte Ontus diverranno ostili appena ucciderete il loro leader. Dovrete sudarvi la via di fuga

Prima fermata: uno sconcertato Traven; Caranya era uno dei più fidati consiglieri della gilda. Seconda fermata: Polus; vi promuoverà al rango di Signore dei Maghi cosa che vi renderà al suo stesso livello nella gilda. Dove andare ora?

IMBOSCATA

Avete ripreso il controllo dell'insurrezione nella gilda e ora dovrete vedervela con i negromanti. Avete un appuntamento con un gruppo di maghi da guerra spediti per impedire ad una gemma Nera dell'anima dal potere unico di essere consegnata a Mannimarco. Non ne conoscete i poteri, ma Traven pensa che possa essere un'arma utile per salvare la gilda assediata (anche lui si è unito al partito del combattere il fuoco con il fuoco). Questo è tutto quello che vi dirà fino al termine della missione.

Consultate la mappa del West Weald (#23) al capitolo 22 per saperne di più.

I maghi da guerra Thalfin (il leader), Merete e Iver vi stanno aspettando fuori dalle rovine Ayleid di Silorn vicino Skingrad. La vostra destinazione veloce più vicina è la caverna Costradisangue. Da qui, andate verso sud est attraversando le sorgenti del fiume Strid. Arrivati alle rovine, parlate con Thalfin che vi porterà in un punto vicino al sito dandovi istruzioni.

Thalfin sta guidando la quest di Silorn, ma toccherà a voi il lavoro più duro visto che vi lascerà il comando.

Il piano originale prevedeva un attacco diretto al sito. Ma si è rivelato impossibile da realizzare visto l'incantamento sulla porta di Silorn, e, dopo un tentativo abortito costato la vita ad un membro del gruppo, la quest è stata trasformata in un'imboscata. Due sono le guardie che pattugliano l'esterno del sito e i negromanti dovrebbero presto uscire fuori.

Vi dirà anche che le istruzioni di Traven prevedono che siate voi a prendere il commando e vi chiederà ordini. Potete sia prepararvi per l'imboscata assegnando i tre maghi da guerra a due punti nella parte ovest delle rovine, sia pensare a tutto voi lasciandoli dietro.

Per fare in modo che l'imboscata abbia successo, parlate di "Abilità" con ognuno dei maghi da guerra. Verrete a sapere che Thalfin si trova più a suo agio con un'ascia che con gli incantesimi; Merete ha talento per gli incantesimi "su larga scala"; mentre Iver è un efficiente guaritore. Così, Merete, che non combatte, va mandato nel punto a nord, alla giusta distanza dalla lotta, il guaritore Iver nel punto sud, in modo da poter usare i suoi incantesimi a corto raggio (Thalfin non esprimerà preferenze, ma fareste meglio a piazzarla a sud). Se gli indicherete dei punti sbagliati, ognuno di loro vi suggerirà che potrebbe fare meglio altrove.

Quando tutti saranno in posizione, parlate di nuovo con Thalfin. Tenete d'occhio la base delle scale che portano all'entrata di Silorn. Due negromanti usciranno dalle rovine.

Fate attenzione quando vi avvicinate alle rovine, andando troppo oltre, allerterete i negromanti della vostra presenza, facendo saltare la vostra copertura. In questo caso vi trovereste esposti prima che i vostri alleati siano in posizione; correte quindi verso di loro facendovi seguire dai negromanti. In quattro si combatte meglio.

L'imboscata costringerà il portatore della gemma, Falcar, fuori dalle rovine (sì, proprio il Falcar della gilda di Cheydnihal che è diventato negromante). Bloccatelo con un incantesimo Paralisi o uno Fardello, uccidetelo, e prendete la gemma senza la necessità di spingervi nelle profondità di Silorn.

Siate veloci e precisi. Quando il combattimento avrà inizio Falcar tenterà di rientrare a Silorn. Se sarete nella giusta posizione, questo andrà a vostro vantaggio, visto che si separerà dagli altri diventando un bersaglio molto più semplice da colpire. Trascurate le cautele di Thalfin, girate intorno alla statua e abbattetevi sui negromanti da dietro, fermando la sua fuga.

Se non riuscirete a farcela, dovrete passare all'approccio più difficile. Silorn è composta da tre livelli abitati da negromanti e non morti. Falcar si trova in fondo. Prendete la gemma dal suo corpo e tornate alla gilda.

Con Falcar sconfitto, rimane una sola cosa da fare

Avete salvato Traven. Con la gemma nelle sue mani, Mannimarco avrebbe potuto lanciare un assalto all'università arcana. La gemma nera dell'anima speciale era stata pensata per l'anima di Traven.

Affronta il re

Avete salvato Traven solo per farlo sacrificare per un bene più grande. Dopo aver accettato la quest finale che consiste nell'affrontare il re dei vermi nella grotta dell'Eco, Traven si si trasformerà in una gemma nera dell'anima superiore.

Prendete la gemma dal suo abito e viaggiate velocemente verso il tempio del Signore delle nuvole se avete completato la quest del priorato di Weynon nella quest principale, o a Bruma se non l'avete fatto. Andate a ovest verso la grotta dell'Eco.

Consultate la mappa di Jerall (#21) al capitolo 22 per saperne di più.

La porta della caverna è chiusa e non potete scassinarla. Bolor Savel la guardia tiene la chiave. Vi dirà che morirà per proteggerla. Non siate maleducati, uccidetelo e prendete la chiave.

Bolor Savel è solo il primo ostacolo nel vostro viaggio verso l'incontro con Mannimarco.

La grotta dell'Eco è un grosso e disgustoso dungeon pieno negromanti e non morti, sparsi per tutti i suoi tre livelli. È anche la casa di Mannimarco che si trova in una grossa stan dello spopolato terzo livello (Camera del negromante dell'Ec Il re dei vermi è qualche livello di potenza sopra di voi. Possiede incantesimi Paralisi, Colpo ed Evoca Lich di alto livello. Insomma, sconfiggerlo vi farà guadagnare la pagnott Si trova vicino ad un pulsante che attiva delle trappole ad "artiglio" per tutta la sala.

Mannimarco vi attende nella Camera dell'eco

Mannimarco, normalmente, potrebbe trasformavi in uno schiavo del verme (come il povero Mucianus Allias) con l'inc tesimo Malia. Ma la presenza nel vostro inventario della gemma dell'anima nera, gli impedirà di farlo. Privato della arma più potente, diventa un avversario battibile. Avvicinat e finitelo.

Razziate i forzieri dopo lo scontro (c'è dentro un sacco di roba potentissima) e prendete il bastone dei vermi di Mannimarco, che è in grado di rianimare i corpi morti. Ritornate alla torre dell'arcimago, che ora è vostra.

La stanza in cima

Il Verme è sistemato. I negromanti hanno perso il loro centro di gravità e la Gilda dei Maghi è intatta, a parte per una discreta riduzione nel numero dei membri.

Voi siete il capo. Eravate, di fatto, l'arcimago prima di iniziare l'ultima quest, così, al vostro ritorno, Polus non farà molto per promuovervi visto che riconoscerà il vostro status.

Insieme al titolo arriveranno alcuni privilegi. Da questo momento avrete accesso a tutti gli strumenti della gilda, inclusi gli alloggi dell'arcimago in cima alla torre. È casa vostra, ora.

L'arcimago ha accesso ai suoi altari privati per realizzare magie e incantamenti. Non avrete bisogno di andare altrove all'interno dell'università arcana.

Una volta a settimana, riceverete rifornimenti dalla gilda con porzioni aggiuntive per tutti gli ingredienti, per quanto rari possano essere. Dovrete solo mettere una porzione dell'ingrediente che volete ottenere nello scrigno del vostro alloggio. Ventidue ore dopo, ci sarà una porzione addizionale insieme a quella che avete lasciato voi. Non aspettate troppo a lungo prima di prenderla perché dopo una settimana verrebbe buttata via.

Magia con uso pratico: questo scrigno vi permetterà di ottenere ingredienti di ogni tipo una volta a settimana.

Inoltre, potrete arruolare un apprendista dell'università arcana per farlo combattere con voi. Dieci di questi personaggi generici vagano per il campus a qualsiasi ora. Se l'apprendista morirà servendovi, o se lo licenzierete, potrete tornare a sceglierne un altro all'infinito. Non sono i personaggi più forti di Cyrodiil e in combattimento rischiano di fare magre figure.

Ognuno di loro ha un incantesimo di Distruzione casuale e un pieno di incantesimi da Stregone, ovvero almeno un incantesimo per ognuna delle seguenti discipline: Distruzione, Alterazione, Illusione e Recupero. Ricordate comunque che hanno parecchi livelli in meno di voi.

Gli apprendisti possono non essere gli alleati più forti, ma vi seguiranno in combattimento senza fiatare se deciderete così

Cosa fare ora? Beh, Mannimarco è morto e le missioni principali della Gilda dei Maghi sono finite. Ma i negromanti ancora sono in giro, e voi potrete eliminarli per vostro personale diletto. La "Nota frettolosa" della quest "La luna del negromante," parlava di cinque siti primari e, inoltre, nelle vostre peregrinazioni, ne avete incontrati molti altri.

Quest delle fazioni: La Gilda dei Ladri

Panoramica

Icona	Rango nella gilda	Bottino ricettato	Quest completata	Ricettatore
	Borseggiatore	Nulla	Che vinca il miglior ladro	Ongar l'annoiato
	Brigante	50 pezzi d'oro	Togliere le tasse ai poveri	—
	Bandito	100 pezzi d'oro	La fanciulla elfica	Dar Jee
	Predatore	200 pezzi d'oro	Il cimelo di Ahdarji	—
	Gattadro	300 pezzi d'oro	Direzione sbagliata	Luciana Galena
	Piede ombroso	500 pezzi d'oro	Occuparsi di Lex	Orrin
	Mastro ladro	700 pezzi d'oro	Freccia di destricazione	Fathis Ules
	Maestro della gilda	1000 pezzi d'oro	L'ultimo furto	—

La prima cosa che viene da chiedersi è se effettivamente esista una Gilda dei Ladri a Cyrodiil. A differenza di quelle dei Guerrieri e dei Maghi, non ha uffici di rappresentanza, nemmeno quelli non ufficiali che si trovavano nei pub più malfamati di Morrowind. Non ha nemmeno rappresentanti e, addirittura, qualcuno dice che non esiste neppure.

La Gilda dei Ladri esiste, ma non è una di quelle che hanno ricevuto il sigillo imperiale. La segretezza è la parola chiave dell'organizzazione, il rito d'iniziazione è molto rigoroso ed i membri non possono far parte di altre gilde.

L'appartenenza alla Gilda dei Ladri porta un paio di vantaggi. Appellandosi ad uno dei Doyen (luogotenenti della gilda), ossia Armand Christophe nella città imperiale e S'krivva a Bravil, è possibile dimezzare la taglia sulla propria testa. In altre parole, avrete la possibilità di spendere la metà per redimere i vostri peggiori comportamenti.

Armand Christophe, il primo Doyen

S'krivva, l'altro Doyen

La gilda vi dà accesso anche a cinque ricettatori, che compaiono ad intervalli regolari durante la quest. Sono gli unici mercanti nel gioco che acquisteranno il vostro bottino rubato. (Compreranno anche quello normale, ma siccome strappare prezzi buoni da loro è difficile, è meglio che andiate a venderlo ai comuni mercanti.) Inoltre, è possibile ricomprare da questi mercanti gli oggetti che gli avete venduto. Ci perderete dei soldi, ma almeno potrete recuperare le vostre cose. Anche i ladri hanno delle regole. Il modo in cui viene trattato chi si comporta male è praticamente lo stesso delle gilde di Guerrieri e Maghi. Non picchiate i vostri compagni e cercate di non rubar loro nulla.

Per quanto riguarda le punizioni, non dovrete svolgere delle missioni per redimervi, ma semplicemente pagare delle multe.

Multe
200 pezzi d'oro per un furto
500 pezzi d'oro per un assalto
1000 pezzi d'oro per un omicidio
Più altri 1000 di prezzo di sangue per ogni omicidio non necessario.

Inoltre, non c'è nessuna regola del tipo "tre sbagli e sei fuori" legata a queste multe. Potete continuare a commettere reati senza problemi finché avete il denaro per ripagarli. Diversamente dalle multe comminate dalle guardie, quelle per furto ed assalto sono le stesse anche per reati multipli. Potete ammazzare un solo membro della gilda, 10 oppure 100 e, se siete ancora vivi, dovrete pagare sempre e solo quei 500 pezzi d'oro. (Dopo aver attaccato un membro della Gilda dei Ladri, sarete sbattuti fuori dall'organizzazione. A quel punto, non potranno più comminarvi multe perché non siete effettivamente più membri.)

Se tutto questo vi sembra troppo permissivo, sappiate che nella gilda vige una regola relativa al non uccidere che non ha eguali nelle altre organizzazioni. Si tratta di una gilda di ladri, non di assassini. "Non siamo la Confraternita Oscura," dirà Christophe.

Funziona in questo modo: quando vi è richiesto di rubare l'oggetto X dalla casa di Y, allora sia Y che le altre persone che si trovano nella casa devono rimanere inviolate per il resto della quest. Se dovesse succedere il contrario, sarete sbattuti fuori e dovrete pagare un "prezzo di sangue" di 1000 pezzi d'oro a morte per essere riammessi.

Il lavoro, poi, non comincia finché non siete entrati all'interno della struttura "bersaglio". Se uccidete qualcuno al di fuori della casa di Y, la gilda non se ne interessa. La cosa si fa rischiosa, in questo modo. Se date il via ad una quest e non la completate prima di svolgere altri lavori nella stessa area, e vi capita di uccidere della gente, sarete costretti a pagare il prezzo di sangue, anche se stavate facendo altro e non la quest della Gilda dei Ladri.

Trovare la Gilda dei Ladri

Ci sono due modi per entrare nella Gilda dei Ladri. Il primo è quello di leggere una delle locandine che si riferiscono alla "Volpe grigia." Sono sparse per la città imperiale e si trovano in svariati punti, più di 20 per l'esattezza: a fianco dell'ingresso dell'Arena, a fianco dell'uscita dalla taverna Re e Regina nei giardini elfici, sul muro sinistro dentro al negozio Eleganza divina nel quartiere del mercato, a fianco dell'uscita dal quartiere di Talos Plaza verso quello del tempio, a fianco dell'ingresso del faro nel quartiere del porto, e molti altri.

La Volpe grigia è ricercata. Questa è la locandina da leggere.

La lettura di questo documento farà comparire gli argomenti "Volpe grigia" e "Hieronymus Lex." Dovrete parlare con un mendicante il cui Ordine sia di almeno 70 prima che questi vi chieda, "Lo state cercando?" Ditegli che volete lavorare con la Volpe grigia per sapere che dovrete passare dal giardino di Dareloth, nel quartiere del porto, a mezzanotte.

Il secondo approccio viene direttamente dalla gilda, sotto forma di invito, ma solo dopo aver commesso un crimine e passato del tempo in prigione.

Non è necessario che il crimine sia un furto, vanno bene tutti. (In caso di omicidio, susciterete un certo interesse anche nella Confraternita Oscura.) Il reato non deve essere grosso o grave. Prendete qualcosa di piccolo che non vi appartiene, in modo che la multa o la pena siano lievi, ma fatelo sotto gli occhi del proprietario dell'oggetto, in modo che il reato venga subito individuato. Lo capirete dalla sua reazione.

La destinazione finale per i ladri, ma anche un modo per entrare nella Gilda dei Ladri.

Attendete l'arrivo di una guardia oppure andatene a cercarne una e parlate con lei. Scegliete "Prigione." Andate a dormire per esaurire la pena. Al vostro risveglio, vi ritroverete fuori dalla prigione. E poi...

...in base a dove vi trovate a Cyrodiil, potrebbe volerci un po' prima del passo successivo. Se siete già nella città imperiale, Myvryna Arano dovrebbe raggiungervi in pochi minuti. Se non lo siete, ma volete entrare nella gilda, non vi muovete, restate lì. Poco dopo riceverete una nota che farà riferimento ad un incontro segreto, a mezzanotte, nel giardino di Darelot.

Il messaggero vi cercherà solo nelle otto città, e non nelle foreste, nei dungeon o nei luoghi rurali come il priorato di Weynon, il tempio del signore delle nuvole e via dicendo. Se vi trovare alle estremità sud ed ovest della provincia, a Leyawiin o Anvil, potrebbero volerci anche otto ore prima che Myvryna porti il suo messaggio. Se poi decidete di viaggiare rapidamente tra le città, potrebbe metterci ancora di più a trovarvi. Se volete ricevere la nota, quindi, restate in una città finché non siete stati trovati.

Per raggiungere il giardino di Dareloth, dirigetevi rapidamente nel quartiere del porto. L'ago della vostra bussola vi indicherà la porta principale di una casa. Si tratta proprio della casa di Dareloth. Passate sotto una delle arcate nei pressi dell'edificio per attraversare il gruppo di case, poi girate attorno per portarvi sul retro e trovare il vero bersaglio, attendendo che sia mezzanotte per portare a termine il vostro obiettivo.

LE QUEST DI ARMAND CHRISTOPHE

CHE VINCA IL MIGLIOR LADRO

Aver trovato la gilda non significa esserne già membri. Diversamente da quelle dei Guerrieri e dei Maghi, per entrare nella Gilda dei Ladri dovrete dare una dimostrazione delle vostre capacità. Dopo l'arrivo di altri due personaggi, Methredhel ed Amusei, attorno alla mezzanotte, potrete parlare con Christophe della "Gilda dei Ladri." L'uomo proporrà a tutti e tre una sfida, quella di rubare il diario di Amantius Allectus.

Christophe non vi dirà praticamente nulla sul diario, accennerà solo che si trova nella città imperiale e che i mendicanti saranno disposti ad aiutarvi, naturalmente pagando il giusto prezzo. C'è solo una regola: non potete uccidere né Allectus, né nessun altro. (Non è possibile ammazzare nessuno dei propri rivali, ma si può comunque combattere con loro. Meglio non farlo, comunque.)

Amusei, Armand Christophe e Methredhel nel giardino di Dareloth

Non bisogna avere paura di Amusei. A questo punto della quest, l'Argoniano è praticamente inutile. Lo vedrete vagare senza metà in Talos Plaza.

Methredhel, invece, è più tosta. Durante il discorso di Christophe, la ragazza si dirà convinta di riuscire a recuperare il diario prima dell'alba. Dopodichè, la vedrete procedere nel percorso a nord est che porta al quartiere del tempio.

Non seguitela, a meno che non siate estremamente veloci, perchè la perdereste. Assicuratevi di avere dei grimaldelli. (Se non li avete, Christophe ve li venderà per 5 pezzi d'oro ciascuno.) Svegliate il mendicante Puny Ancus, che sta dormendo vicino al muro a nord del punto d'incontro e corrompetelo per farvi dire quel che sa di Allectus. Vi rivelerà che l'uomo vive all'estremità orientale del quartiere del tempio.

Raggiungete rapidamente il posto, correte verso il cancello est, girate a sud nell'ultima stradina prima del cancello e scassinate la serratura a due cilindri della prima porta sulla destra. Il diario si trova sulla scrivania al piano terra. (Leggetelo: è un racconto del breve e macabro tentativo di colui che lo ha scritto di sviluppare una pianta vampira.)

Supponiamo che non siate così rapidi e non riusciate ad arrivare a casa di Allectus in tempo. Methredhel è riuscita a battervi. Se è ancora lo stesso giorno, la ragazza vi prenderà in giro e comincerà a vantarsi del suo trionfo, poi scapperà tramite una nelle fogne e non sarete più grado di seguirla.

Non tornerà ancora, però, da Christophe, visto che per lei valgono le stesse regole vigenti per voi (è previsto un nuovo incontro nel giardino per mezzanotte.) Methredhel tornerà a casa e nasconderà il diario in un posto sicuro, almeno secondo lei.

Glielo dovrete rubare. Per sapere dove vive la ragazza, corrompete un mendicante. Il personaggio vi dirà che la casa di Methredhel è all'estremità nord del quartiere del porto.

Il furto non sarà difficile. Le serrature della porta e del baule sono livellate al vostro personaggio, poi Methredhel e la sua coinquilina, Adanrel, escono tutte le sere per cena alle 6.

Supponiamo, ancora, che non siate riusciti a rubarle il diario. Methredhel non è di certo stupida. La ragazza porterà la refurtiva all'appuntamento ed entrerà nella gilda. Che fare, quindi, a questo punto?

Avrete ancora una possibilità. Christophe vi manderà a rubare la spada di Rohssan. Corrompete un altro mendicante per sapere che Rohssan gestisce un'armeria (Possibilità di combattimento) nella zona orientale del quartiere del mercato. La spada si trova in un baule al piano di sopra. Dovrete scassinare le serrature livellate della porta e del baule, e sbarazzarvi del cane da guardia, prima di mettere le mani sull'arma.

Il cane da guardia di Rohssan.

Sarete riusciti a dimostrare, sia con il diario che con la spada, in un modo o nell'altro, di essere in grado di compiere un furto. Incontratevi con Christophe dietro la casa di Dareloth all'orario prefissato, per entrare nella gilda con il rango di Borseggiatore. Ad un certo punto, nel corso della quest, fategli delle domande sulla Volpe grigia per scoprire che è il leggendario ladro è il grande maestro della gilda, titolo che però, a quanto pare, non gli piace molto.

Christophe non vi assegnerà ancora un compito. Dopo aver dimostrato di essere capaci a commettere un furto, dovrete dimostrare il vostro senso di appartenenza alla gilda vendendo gli oggetti rubati ai ricettatori prima di ricevere la vostra missione.

Furto su commissione

Christophe vi incaricherà di trovare una "casa di bell'aspetto," e poi di "entrare e rubare qualcosa."

Ma dove? Ovunque vogliate, non avrete grosse restrizioni. La regola del non uccidere non sarà in vigore, visto che non si tratta di una quest. Se volete, potete compiere tutti i vostri furti freelance in questo momento. Dopo aver recuperato almeno 1000 pezzi d'oro con la vendita degli oggetti, potrete affronare le 10 quest successive senza interruzioni.

Per ora, vi basterà rivendere oggetti rubati per 50 pezzi d'oro, in modo da poter dare il via alla missione Togliere le tasse ai poveri. Rilocate la base delle vostre operazioni a Bruma, il luogo in cui si trova l'unico recinto che conoscete, per ragioni di efficienza. Si tratta di Ongar l'annoiato, che vive nella parte sud della città.

I bottini più ricchi si trovano solitamente nei castelli, che però sono anche pieni di guardie, cosa che farà salire notevolmente le possibilità di essere presi. Anche i negozi sono piuttosto interessanti da questo punto di vista, ma sono spesso chiusi a chiave e le cose migliori si trovano in bauli inaccessibili. Nelle case della classe media potrete rubare qualcosa, mentre in quelle dei più poveri, ovviamente, no.

Nelle case delle classi più ricche troverete molti oggetti di valore. Se decidete di affrontare per prime le quest della confraternita oscura, dovrete fare molti di questi furti, come vedrete in seguito nel capitolo. Nelle case delle classi ricche, vi capiterà spesso di trovare delle quest della Confraternita; fare furti nei luoghi toccati dalle missioni potrebbe causarvi qualche problema in seguito. In molti casi, comunque, gli oggetti relativi alla quest compaiono solo durante il suo corso, per cui dovreste poter mettere le mani sulle cose più importanti. Eccovi qualche suggerimento sulle case dei ricchi da razziare:

Anvil: la casa di Heinrich Oaken-Hull si trova a nord dell'estremità orientale della cappella di Dibella.

Bravil: la casa di Ungolim è a nord di piazza Bravil.

Bruma: la casa di Lyra Rosentia si trova nell'angolo nord-est della città.

La casa di Honmund è a nord della cappella di Talos.

La casa di Baenlin è a sud di quella di Lyra Rosentia.

Cheydinhal: la casa di Orum si trova dall'altra parte del fiume rispetto alla cappella di Arkay.

Chorrol: la casa di Rimalus Bruiant si trova nella parte nord della città.

Città imperiale: la casa di Dorian si trova nel quadrante sud-est di Talos Plaza.

La casa di Jakben ed Earl of Imbel si trova nell'angolo sud est di Talos Plaza.

Il palazzo di Umbacano si trova nell'angolo nord est di Talos Plaza.

Leyawiin: la casa di Alval Uvani si trova nella parte sud della città.

La casa di Rosentia Gallenus si trova nella parte occidentale della città.

Skingrad: la casa di Nerastarel si trova all'estremità orientale della parte sud della città.

Anche il palazzo di Summitmist si trova all'estremità orientale della parte sud della città.

Consultate il capitolo "Mappe delle città" per vedere esattamente dove si trovano le case.

Ricettare

Non abbiate fretta di andare da Ongar. Le trattative con i ricettatori sono davvero dure. La sua abilità Commercio è di 60, molto probabilmente più elevata della vostra. Non riuscirete assolutamente a farvi dare quanto volete, per cui, come potete fare a migliorare questa situazione? Le tecniche di cui parleremo in seguito funzioneranno molto bene anche quando dovrete migliorare in fretta altre abilità.

Per prima cosa, sarà necessario far salire l'abilità Commercio, ossia la capacità di trattare. Ci sono svariati metodi per farlo: in modo permanente, leggendo un libro per lo sviluppo dell'abilità o tramite addestramento da parte di un altro personaggio; in modo semi permanente, trovando e stregando un oggetto con una magia di tipo Fortifica Commercio; oppure in modo temporaneo, lanciando un incantesimo di tipo Assorbi abilità.

Maestro addestratore

Quelli che possono addestrarvi fino a 40:

Foroch, che "insegna" alla locanda di Gottshaw (a sud est di Kvatch)

Mach-Na, che gestisce i libri di Mach-Na a Cheydinhal

Quelli che possono addestrarvi fino a 70:

Margarte, l'alchimista amatoriale di Leyawiin

Seed-Neeus di Merci e prodotti del Nord a Chorrol

Quelli che possono addestrarvi fino a 100:

Consultate la sezione "Quest del maestro addestratore" nel capitolo "Quest miste."

Dopodiché, sfidate Ongar al mini-gioco della Persuasione. Fatevi apprezzare da lui. Otterrete prezzi migliori, in questo caso. Tornate poi da lui se avete altro bottino da rivendere.

Il primo ricettatore, Ongar l'annoiato.

State tranquilli, comunque, perchè entrerete in contatto con altri ricettatori che dispongono di molti più pezzi d'oro rispetto ai 300 di Ongar. Anche la loro abilità Commercio, però, sarà sempre più elevata, tendente a 100, e sarà sempre più difficile farsi dare un po' di quell'oro in cambio. Cominciate quindi con Ongar ed esaurite il suo oro prima di provarci con i suoi simili. Se però riuscirete a farvi apprezzare, non andate dagli altri ricettatori, visto che tornerà ad avere tutto il suo oro, pronto per essere barattato, entro pochi giorni, 3 al massimo.

Ricettatore	Città	Oro poss.	Abilità commercio
Ongar l'annoiato	Bruma	600	60
Dar Jee	Leyawiin	800	70
Luciana Galena	Bravil	1000	80
Orrin	Castello di Anvil	1200	90
Fathis Ules	Città imperiale Giardini elfici	1500	100

Togliere le tasse ai poveri

Solitamente, nel quartiere del porto della città imperiale, le tasse non vengono raccolte. Gli abitanti sono poveri e Christophe vi dirà che il ricavato difficilmente supererebbe le spese legate alla loro raccolta.

Hieronymus Lex, austero membro della guardia imperiale, ha rotto la tradizione. La Volpe grigia, che ha messo sotto la sua protezione la popolazione del porto, vuole riportare tutto a come era prima. Dovrete fare il Robin Hood della situazione e rubare tutti i soldi e le ricevute delle tasse.

Hieronymus Lex, la nemesi della Volpe grigia.

Il vostro amico Puny Ancus può aiutarvi. Svegliatelo, per scoprire che Lex ha un ufficio nella torre di guardia sud. La vostra bussola dovrebbe puntare in una zona vicino alla casa di Amantius Allectus nel quartiere del tempio.

Fate attenzione, però, perchè rischiate di commettere un reato, quello di sconfinamento. Siate rapidi, quindi. Salite due scalette ed aprite la botola per raggiungere l'ufficio di Lex. Non preoccupatevi del capitano, perchè è quasi sempre fuori. In caso dovesse essere lì, starebbe sicuramente dormendo. Scassinate la serratura della scrivania, prendete l'oro e le ricevute, poi date un'occhiata a queste ultime per un indizio sulla quest successiva.

Portate la roba a Christophe senza farvi prendere, cosa per niente facile. Vi dirà che potrete tenere l'oro, vi promuoverà a Brigante e, se siete riusciti a ricettare il bottino rubato per almeno 100 pezzi d'oro, vi offrirà un'altra missione.

La fanciulla elfica

All'inizio, questa missione vi sembrerà molto di routine. Christophe vi incaricherà di recuperare un busto dell'ultima contessa di Cheydinhal.

Raggiungete rapidamente il cancello ovest di Cheydinhal. Corrompete uno dei mendicanti della città, Lucina la sfortunata o Bruccius l'orfano, per sapere che il busto della contessa è sorvegliato e si trova nella tomba stregata all'interno della cripta della cappella di Arkay.

Il busto di Llathasa Indarys

Una volta all'interno della cripta, attendete ed osservate i movimenti della guardia. Quando si trova all'estremità orientale, entrate dentro di soppiatto, prendete il busto dallo scaffale ad ovest, poi uscite fuori prima che la guardia possa fare qualcosa ed uscite dalla chiesa, poi tornate di corsa al porto. (Il fantasma o lo spettro compariranno solo se aprirete il sarcofago nella nicchia dietro al busto.)

Il porto sarà pieno di guardie! Solitamente, infatti, ce ne saranno almeno due, che sono diventate quattro in seguito all'arrivo dei rinforzi dal vicino quartiere del tempio, tutte alla ricerca di Christophe e del busto.

Questo vi impedirà di incontrare il vostro "capo" a mezzanotte. Christophe si è nascosto nella cantina di uno degli edifici della compagnia commerciale imperiale. Il vostro

giornale vi suggerirà di chiedere dove si trova ai vostri compagni ladri. Non apprenderete nulla di nuovo, ma verrete a sapere che Methredhel vi sta cercando. Restate lì un po' per vederla arrivare.

Salterà fuori che il furto del busto non era stato commissionato da nessuno. La missione era stata progettata per inserire una talpa all'interno della gilda e, prevedibilmente, sembra proprio che si tratti di Myvryna Arano. (Lo capirete anche dopo aver udito una delle conversazioni tra Hieronymus Lex ed una delle sue guardie.) Methredhel vi incaricherà di incolpare la spia del furto, portando il busto nella sua casa situata nel quartiere del porto. Dopodiché, dovrete andare da Hieronymus Lex e dirgli che lei è il ladro.

Arano vive in un capanno ad ovest di Lex. La vicinanza e la presenza di guardie che corrono avanti e indietro passando davanti alla casa, vi causerà qualche guaio mentre tenterete di aprire la serratura livellata, per cui mettetevi in attesa aspettando il momento opportuno. Attivate l'armadietto vicino al letto (non quello a sinistra del caminetto) per mettere la scultura al suo posto. Come previsto, avrete dei grossi problemi a persuadere Lex della colpevolezza di Arano. Fate salire il suo Ordine a 70 per convincerlo, dopodiché seguitelo a casa di Arano. Egli darà un'occhiata nell'armadietto, vi farà qualche domanda, poi la incolperà del furto. Le sue proteste non le serviranno a nulla e finirà in prigione per sempre. A questo punto, Christophe potrà uscire dal suo nascondiglio. Oltre alla ricompensa da 100 pezzi d'oro, riceverete la promozione a Bandito e scoprirete l'identità del secondo ricettatore, Dar Jee, che vive a Leyawiin ed ha 400 pezzi d'oro ed un'abilità Commercio di 70. Christophe vi parlerà anche di S'krivva, che si trova a Bravil. Purtroppo, però, non verrete a sapere nulla della Volpe grigia, siccome, a quanto pare, la sua identità è destinata a rimanere un segreto.

Le quest di S'krivva

Il cimelio di Ahdarji

La casa di S'krivva è vicina al cancello nord di Bravil. Ascoltate il consiglio di Christophe, non infastiditela se la porta non è aperta. (Fa anche la trafficante di droga nel tempo libero e per lei la privacy è molto importante.) Vi conviene andarla a trovare alla loggia del pretendente solitario (dalle 9 del mattino alle 9 di sera il Martedì ed il Giovedì, e dalle 8 alle 10 di sera tutti i giorni per la cena).

La porta è comunque aperta molto spesso: dalle 6 del mattino alle 8 di sera, la Domenica, il Lunedì, il Mercoledì ed il Venerdì; dalle 6 alle 9 del mattino il Martedì ed il Giovedì; mentre il Sabato gli orari sono dalle 6 alle 10 del mattino e dalle 2 alle 8 di sera.

Se siete riusciti a ricettare bottino per almeno 200 pezzi d'oro, la Khajiit avrà un compito per voi. Ahdarji, la vedova di un ex-ricettatore, ha subito il furto di un antico anello ed offre una ricompensa per il suo ritrovamento.

Troverete Ahdarji grazie ai mendicanti nella sua città natale, Leyawiin. Per una piccola somma, sia Ra'dirsha la rancida che Deeh il furfante vi riveleranno che vive nella parte ovest della città, che pranza al capanno dei Cinque artigli (da mezzogiorno alle 2 del pomeriggio), e che cena alla loggia delle tre sorelle. (Restando lì fino a mezzanotte.)

Non indovinereste mai chi è il ladro: Amusei, il vostro rivale nella quest "Che vinca il miglior ladro." Ahdarji lo vuole morto, ma dopo che le spiegherete della regola vigente nella gilda, si accontenterà di vederlo soffrire.

Chiedete ad una guardia con l'Ordine a 45 o pagate un mendicante per scoprire che Amusei è stato messo in galera per aver tentato di ricattare la contessa di Leyawiin. I mendicanti vi diranno anche che è possibile corrompere le guardie per visitare i prigionieri.

A questo punto, raggiungete il dungeon del castello, per ricevere un primo rifiuto da parte delle guardie addirittura prima che possiate chiedere loro di vedere Amusei. Corrompeteli per 20 pezzi d'oro oppure rubate le chiavi della cella dalla tasca della guardia. Così facendo, dovrete muovervi furtivamente nel salone e scassinare la serratura della porta delle celle, poi potrete parlare con Amusei.

Offritegli un grimaldello per scoprire che un ricettatore gli aveva detto che l'anello era un oggetto molto ricercato. Era già stato rubato prima di quest'ultimo furto. Sull'anello, che apparteneva alla contessa di Leyawiin, compariva l'iscrizione "Ad Alessia." Amusei è stato preso mentre tentava di rivenderglielo. Adesso, l'anello è tra le mani della donna.

"La contessa lascia raramente il castello," dirà il ladro. "Buona fortuna, se tenterai di riprenderlo." (Amusei scapperà dalla sua cella al termine della quest.) Assaltare direttamente le stanze reali non è impossibile, ma bisogna essere davvero lesti per scassinare la serratura della seconda porta senza farsi vedere dalle guardie che sorvegliano la zona.

Consultate il vostro diario, che vi consiglierà di andare a parlare ancora con Ahdarji o i mendicanti. E' indispensabile che lo facciate per portare avanti la quest.

Parlando con Ahdarji, scoprirete che l'attaccamento della donna all'anello è più che sentimentale... è professionale. L'oggetto consente a chi lo indossa di leggere i messaggi privati del conte. Vi pagherà il doppio (200 pezzi d'oro) per riaverlo.

Siccome 100 pezzi in più non sono un granché, vi conviene parlare con il mendicante. Questi vi darà il nome di un contatto all'interno del castello (la dama di compagnia della contessa Hlidara Mothril). L'informazione, che vi costerà 10 pezzi d'oro, vi consentirà anche di sapere dove e quando andare a trovare la ragazza. (La signorina Mothril cena al castello alle 8 di sera.) Il mendicante farà poi riferimento anche ad una camera per le torture nascosta usata per interrogare gli immigranti Argoniani. C'è qualcuno a Leyawiin che ha paura di questa gente.

Troverete la donna nella sala da pranzo del castello poco dopo le 8 di sera. Mothril non intende partecipare al furto, motivo per cui dovrete incoraggiarla a parlare. Sarà necessario un Ordine di almeno 60 per farle dire qualcosa sulla giornata tipo di Alessia Caro (va a dormire dopo le 11 di sera e si reca a Chorrol dal 15 al 17 di ogni mese); 70 per parlare dell'anello

(la contessa lo indossa sempre, tranne che di notte, in cui lo ripone nella sua scatola); ed 80 per scoprire che esiste un passaggio segreto che collega la cantina alle stanze reali.

Usate la porta all'angolo sud ovest dell'atrio del castello per raggiungere la cantina. Una volta all'interno del magazzino in fondo al salone, tirate la leva nel barile contro il muro ovest per aprire una porta segreta, poi procedete prima verso la camera delle torture e poi dirigetevi nelle stanze reali.

L'ingresso del passaggio segreto nel castello di Leyawiin.

Se fate attenzione, gli unici problemi che dovrete affrontare saranno quelli legati alle serrature da scassinare. L'unico ostacolo serio è rappresentato dalla scatoletta con l'anello, che si trova in cima al guardaroba vicino al letto, la cui serratura livellata sarà alquanto dura da aprire. Prendete anche il documento, intitolato *Divinazione degli Elder Scroll*, dalla scatoletta, dal quale capirete che queste Elder Scroll sono profezie. (Avete fatto un altro passo in avanti verso la scoperta dell'identità della Volpe grigia.) Uscite da dove siete entrati, poi andate prima da Ahdarji e successivamente da S'krivva per ricevere le ricompense e la promozione a Predatore.

Direzione sbagliata

Hieronymus Lex, il capitano della guardia imperiale che non tollera l'esistenza della Gilda dei Ladri, ha inviato delle guardie da tutta la città all'interno del quartiere del porto, con l'incarico di catturare la Volpe grigia. La Volpe è salva, ma per la gilda è impossibile lavorare e S'krivva si chiederà per quanto potrà andare avanti questa situazione.

Se siete riusciti a recuperare 300 pezzi d'oro dal bottino rubato, S'krivva vi manderà da Methredhel, che si sta occupando di decidere come la gilda risponderà alla crisi.

Se poi passerete dal porto, vedrete un discreto numero di guardie alla caccia della Volpe. A Christophe sono stati dati i domiciliari, mentre Lex, dal suo pulpito vicino alla casa di Myvryna Arano dichiarerà chiuso il quartiere, senza che nessuno possa ribattere.

Potete farvi dare qualche indizio su dove si trova Methredhel (precisamente nella casa di Dynari Amnis a Talos Plaza) corrompendo un mendicante con 15 pezzi d'oro. (Il vostro consueto informatore, Puny Ancus, è stato consegnato alle autorità ed è rinchiuso nel capanno abandonato, chiaramente controllato a vista da svariate guardie.

Il piano di Methredhel consiste nel costringere Lex a modificare la disposizione delle sue truppe, liberando di conseguenza il porto. Cinque membri della gilda si occuperanno di mettere in scena diversi furti simultanei i vari luoghi della città. Il vostro compito sarà quello di rubare il bastone di Hrormir dalla stanza dell'arcimago nell'università arcana e, nel caso che i maghi non riescano a capirlo, di lasciare una nota per conto della Volpe grigia nella quale direte che altri oggetti preziosi potrebbero sparire nel corso di quella notte. Il furto sarà facile. Attendete che Hannibal Traven stia dormendo (dall'1 alle 7 del mattino) o che sia al consiglio dei maghi (dalle 9 di mattina alle 11 di sera) per entrare nella stanza in cima alla torre centrale. Prendete il bastone dal tavolo ed attivate il comodino per inserire la nota. Già che ci siete, recuperate il documento intitolato *Frammento: Canzone di Hrormir*, che si trova sopra la piccola libreria a destra dell'altare della stregoneria. Il pezzo di carta, un estratto di un racconto epico che parla del furto della tonaca grigia dal lord Nocturnal, vi consentirà di avere nuove informazioni sulla Volpe grigia.

La stanza dell'arcimago ed il bastone di Hrormir.

Vi siete chiesti perché tutto questo sembra facile? Semplicemente perché le guardie che solitamente pattugliano la zona (due nel turno diurno ed altre due in quello notturno), sono state mandate al porto, assieme a quelle del quartiere del tempio (una per ciascun turno).

Sfruttate questa situazione di sorveglianza ridotta per vendere il bottino rubato ad uno dei ricettatori, Ongar o Dee Jar, e raggiungere così i requisiti richiesti per passare alla quest successiva.

Andate quindi a saccheggiare l'università e le case del quartiere del tempio, che pur non appartenendo alle classi più ricche, dispongono comunque di oggetti di valore.

Portate poi il bastone a Methredhel, la quale vi dirà di dirigervi al porto per tenere Lex sotto controllo.

Dovrete stargli attaccati come mosche, in modo da poter ascoltare ogni sua conversazione. La donna presume che, prima o poi, egli darà l'ordine di rimandare le guardie nei loro quartieri.

Lex si trova sempre in periferia, tra la vecchia casa di Arano ed il capanno di Christophe. Vi sarete avvicinati da poco quando un Dremora comparirà a nord, si dirigerà vicino al capitano e gli consegnerà una nota.

Lex riceve nuovi ordini.

Tenete d'occhio quella nota. Non appena Lex la farà cadere per terra, tiratela su per scoprire che il mittente è Raminus Polus della Gilda dei Maghi e che non si tratta di un ordine, ma di una minaccia. Lex manderà via le guardie. Vedrete così che la città tornerà a popolarsi.

Tornate da Methredhel (che si trova ancora a casa di Amnis) per farvi dare un ultimo lavoro: dovrete riportare il bastone di Hrormir alla Gilda dei Maghi. Non direttamente, perchè sarebbe troppo pericoloso, ma riponendolo in un baule a casa dell'ex-ricercatore universitario Ontus Vanin.

La casa si trova vicino alle mura a nord dell'angolo sud ovest del quartiere ed il baule è al piano di sopra, contro il muro a sud est. Passate di lì durante le ore pomeridiane o serali durante la settimana per non trovare Ontus, il quale passa svariate ore fuori casa tra il pranzo e la cena. Il bastone finirà nel baule non appena attiverete l'oggetto. Ce l'avete fatta. Se vi fermerete da Methredhel durante il vostro ritorno a Bravil, scoprirete che è già tornata a casa, nel quartiere del porto. Il vostro incontro con S'krivva sarà allietato da una ricompensa di 300 pezzi d'oro, dalla promozione a Gattadro e dalla scoperta dell'identità di un terzo ricettatore. (Si tratta di Luciana Galena, che sta a Bravi e dispone di 600 pezzi d'oro e di un'abilità Commercio di 80. La troverete alla loggia del pretendente solitario da mezzogiorno alle 2 di mattina.)

Storie perdute

Un ladro di nome Theranis era stato inviato a Skingrad per recuperare, per conto della volpe grigia, un libro intitolato *Le storie perdute di Tamriel*, ma non è più tornato. Se siete riusciti a vendere bottino per 400 pezzi d'oro, S'krivva vi manderà a cercarlo. Raggiungete rapidamente Skingrad e corrompete uno dei due mendicanti (Foul Fagus o Nigidius il bisognoso) con 20 pezzi d'oro, per farvi dire che Theranis si stava vantando alla loggia delle due sorelle di aver rubato qualcosa dal castello di Skingrad. Egli non si era accorto della presenza del capitano della guardia Dion, che lo mise subito in prigione.

Secondo il mendicante, avrete pochissime possibilità di vedere Theranis durante la giornata delle visite, per cui vi conviene farvi arrestare o irrompere nella prigione.

In realtà, c'è anche un altro modo per poter vedere Theranis, quello di farsi assumere nel castello, che è senza dubbio la soluzione più semplice. Chiedete al castello, oppure ad un Bretone, un imperiale o un orco in città di "Lavorare al castello di Castle Skingrad" per farvi dare il nome di Shum gro-Yarug, il maggiordomo del conte. Dopodichè, domandate loro quando Shum lascia il castello per la locanda di West Weald (alle 10 del mattino), per poi passare dai commercianti coloviani (a mezzogiorno).

Il vostro compito nel castello sarà quello di portare da mangiare ai prigionieri. Shum vi dirà cosa potete e non potete fare, dopodichè vi manderà a lavorare. Salite le scale a sinistra del cortile per entrare nel dungeon, identificatevi al guardiano che vi farà così accedere alla zona delle celle.

Farsi mettere in cella è sicuramente la soluzione più rapida. Se non disponete di incantesimi di tipo Apri, assicuratevi in tempo utile di essere in possesso di qualche grimaldello, così riuscirete a tenerne almeno uno quando sarete sbattuti dentro. Sollevate un frutto dal tavolo nell'atrio del castello e scegliete "Prigione" alla comparsa della guardia nella stanza.

La soluzione che richiede movimenti furtivi e scassinamenti è senza dubbio la più difficile da mettere in pratica, a causa dell'elevata Furtività delle guardie e della difficoltà delle serrature.

In un modo o nell'altro, comunque, vi troverete in prigione. Ma Theranis non sarà lì. Dite all'altro galeotto, Larthjar il lento, che siete lì per salvarlo. Questo farà salire il suo Ordine di 20 punti e lo farà parlare. (Non è il momento opportuno per criticare Larthjar, azione che farebbe scendere il suo Ordine di 40 punti.)

Larthjar riferirà che la "signora pallida" ha portato via dalla cella Theranis per tre volte, ma questa volta non è più tornato. Sicuramente un brutto segno, anche perchè nessuno vi spiegherà chi sia questa "signora". Il galeotto dirà solo che il compagno di cella di Theranis era stato preso qualche tempo prima ed aveva dato vita ad un combattimento piuttosto sanguinoso.

Se siete stati arrestati, aprite la porta della cella con un grimaldello o degli incan tesimi. Seguite la scia di nague che porta dalla cella al muro in fondo al salone. Attivate la "strana candela" sulla destra per aprire una porta segreta ed entrare nella cantina in fondo. Tirate poi la maniglia sul muro, quella a sinistra, per aprire una seconda porta segreta. Vi ritroverete così nella stanza del

maggiordomo e capirete perché vi aveva detto di stare lontani dalla cantina. Attivate il candelabro più a destra per aprire la botte al centro, poi procedete nel passaggio per essere attaccati dalla signora pallida, che è una vampira, e trovare Theranis, privo di vita, ed Amusei, il suo compagno di cella. Egli vi ringrazierà e vi dirà di avere un messaggio per la gilda da parte di Theranis, ma che parlerà solo se lo farete uscire.

La pallida signora nella sua stanza segreta.

Le vie di fuga possibili sono due: dalla prigione oppure dal castello, passando però dalla cantina. Andranno entrambe bene se il livello della vostra Furtività è almeno discreto. Dovrete poi evitare anche le pattuglie di guardie, la cui Furtività è molto elevata. Se passerete dalla cantina, le proba bilità di essere visti saranno minori. Non portate Amusei già per la scalinata principale del castello, ma procedete nel cortile dalla porta nord est della balconata dell'atrio.

Una volta fuori dal castello, attraversate il ponte e procedete verso Skingrad. A circa metà della collina, sul vostro diario comparirà una nuova voce. Parlate del libro con Amusei per ricevere il messaggio di Theranis: "Guarda sotto il cespuglio vicino al pozzo, dietro alla casa di Nerastarel."

La casa si trova nella zona meridionale di Skingrad, a nord del cancello sud. Troverete il libro proprio vicino al pozzo dietro alla casa, tra un cespuglio ed una roccia. Leggetelo se vi va; è un breve resoconto di come, "quando una profezia contenuta in un Elder Scroll si verifica a Tamriel, il testo della pergamena si fissa... rendendola un documento storico che dichiara una verità inequivocabile."

Per quale motivo la Volpe grigia necessita di questa informazione così urgentemente? Portate il libro a S'krivva per essere pagati con 400 pezzi d'oro.

Occuparsi di Lex

Anche se l'avete già gabbato per due volte, Hieronymus Lex continua ad essere un problema per la gilda. Se siete riusciti a ricavare 500 pezzi d'oro ricettando il bottino rubato, la Volpe grigia (tramite S'krivva) vi chiederà di "eliminarlo." Il termine è un po' infelice, visto che dovrete comunque rispettare la solita regola. S'krivva vuole che Lex non rappresenti più una minaccia e l'unico modo per farlo è quello di trovargli un nuovo lavoro.

A quanto pare, la contessa di Anvil è alla ricerca di un capitano della guardia. Il comandante della guardia imperiale le ha inviato un elenco di candidati. Purtroppo, Lex, a causa della sua mano pesante e del tentativo di opposizione della gilda, non è considerato tra i migliori.

Questa lettera si trova ad Anvil, precisamente sulla scrivania di Dairihill, l'assistente della contessa Umbranox. (La ragazza desidera che sia suo cugino ad avere il lavoro ed ha mentito alla sua datrice di lavoro non dicendole nulla dell'arrivo della lettera.) La Volpe grigia vuole che rubiate quell'elenco e ne prepariate uno nuovo che renda questa spina nel suo fianco una cosa migliore persino del pane a fette.

Perchè dare a Lex questo lavoro? S'krivva non lo sa, ma vi dirà che la Volpe "ha esteso la sua protezione alla famiglia Umbranox, specialmente alla signora." (E' questa la nuova rivelazione sulla Volpe grigia e ne riceverete altre al vostro arrivo alla corte di Anvil.)

Vi servirà un bravo falsario, ma ve lo dovrete trovare da voi, visto che S'krivva non ne conosce nessuno a Bravil. Dovrete poi anche irrompere nella prigione imperiale ed usare il sigillo del comandante della legione per rendere l'elenco ufficiale prima di consegnarlo personalmente alla contessa.

Orrin apre il passaggio segreto nel castello di Anvil.

Per prima cosa, ovviamente, vi serve la lettera. Il modo in cui si svilupperà questa parte iniziale dipenderà dal vostro approccio. La maggior parte delle persone del castello vi dirà che l'ufficio dell'assistente si trova nella zona delle stanze private e che Dairihill non è quasi mai da quelle parti. La ragazza trascorre le sue mattine nella stanza del pubblico e cena alle 8 di sera assieme alla contessa. Questo vi consentirà di commettere il furto nel periodo in cui è assente. Dovrete scassinare due porte, scivolare oltre una guardia ed aprite una scrivania chiusa. C'è comunque un modo più facile. Una volta ad Anvil, parlate con uno dei mendicanti (Olvus lo squattrinato o Imus lo stupido) per apprendere che nel castello ci sono "sia passaggi che persone segrete". "Trovate il fabbro," dirà l'uomo.

Sul vostro diario non comparirà nessuna nuova voce. Il fabbro si trova a nord dell'atrio del castello ed anche lui, Orrin, è membro della Gilda dei Ladri (presto vi farà anche da ricettatore). L'uomo vi mostrerà una porta segreta che consente di passare oltre la guardia ed uno dei lucchetti. Si trova nella piccola cantina a nord della stanza del fabbro, e va aperta

attivando la colonna a destra nella nicchia a nord. (Non avrete problemi a trovarla da soli.) Una volta in cima alle scale, premete la colonna a sinistra per aprire una seconda porta segreta. Troverete l'ufficio dell'assistente dietro l'angolo ad ovest. Dovrete scassinare le serrature della porta e della scrivania per recuperare l'elenco dei candidati.

Sono due le uscite possibili dal passaggio segreto. Una porta alle stanze private dello staff del castello, l'altra consente di raggiungere una grotta segreta sotto l'edificio. Nessuno vive lì, per cui, in caso abbiate bisogno di riposare, fatelo tranquillamente.

"Hieronymus Lex, ultra-fanatico - non consigliato," reciterà la nota.

A questo punto, dovrete trovare il falsario. Corrompete con 15 pezzi d'oro uno dei due mendicanti di Anvil per venire a conoscenza di un personaggio, chiamato "Straniero", che vive nei pressi della Gilda dei Maghi della città. (Per la precisione, dietro la porta a fianco della gilda, nella pericolante casa abbandonata.) Lo Straniero, chiunque egli sia, avrà bisogno di 24 ore e 500 pezzi d'oro per la falsificazione, che renderà Lex un candidato perfetto per il lavoro.

Lo Straniero non è solo un maestro falsario, ma molto di più.

Vi manca solo il sigillo. L'ufficio del comandante della legione imperiale si trova nella parte nord est della zona periferica del quartiere della prigione. Non sarà facile prenderlo, visto che l'area è pattugliata e nell'edificio c'è sempre della gente. La struttura è praticamente impenetrabile. Le tre serrature sul percorso che porta al sigillo testeranno le abilità di scassinamento di ciascun giocatore. Andranno aperte la porta all'esterno (quella a sinistra), quella all'interno (a destra) ed il baule a sinistra della scrivania del comandante.

Non vi porterete via il sigillo, ma lo utilizzerete in automatico sulla lettera falsa dopo averlo selezionato. A questo punto, aspettate che sia giorno per andare dalla contessa. (Potrete anche parlarle alle 8 di sera, durante la cena, ma non le piace mischiare affari e piacere.) Arriverete appena in tempo; la donna stava infatti per dare il lavoro al cugino della sua assistente. La contessa si pronuncerà a favore di Lex e vi chiederà di comunicarglielo. "Il suo sguardo sarà imperdibile," dirà il vostro diario.

Le cose potranno anche andare diversamente. Andate da Dairihill, parlatele della lettera per farle farfugliare qualcosa, poi trattenete il documento, datelo alla contessa e tornate dalla sua assistente per ricevere la mancia di 20 pezzi d'oro, che vi sarà dovuta per il favore che le avete fatto.

Troverete Lex in giro, per strada. Se non volete seguirlo in lungo e in largo, attendetelo davanti alla torre di guardia sud del quartiere del tempio (dove si fermerà a pranzare per due ore a mezzogiorno) o al Galleggiante gonfio nel quartiere del porto (dove si ferma a cena per più di due ore dalle sei di sera).

L'uomo non ci metterà molto a capire che la Volpe grigia ci ha messo lo zampino nel suo trasferimento. Vi sentirete un po' dispiaciuti per lui.

Lex partirà per Anvil. Se siete curiosi, dirigetevi al castello per vederlo bardato con l'armatura della guardia cittadina intento a comandare la sua pattuglia.

Dopo essere stati per due volte ad Anvil e per altre due volte nella città imperiale, avrete finalmente completato la missione. Andate a Bravil da S'krivva per ricevere 500 pezzi d'oro (ve ne darà 1000 in tutto; gli altri 500 saranno il rimborso per il falso) e la promozione a Piede ombroso, oltre all'accesso ad un nuovo ricettatore, il vostro amico Orrin (che dispone di 800 pezzi d'oro e di un'abilità Commercio di 90) del castello di Anvil. Questa è stata l'ultima missione tra quelle di S'krivva. Non ci vorrà molto comunque, dopo aver ricavato 600 pezzi d'oro dal bottino rubato, per vedere una faccia conosciuta.

Le quest della Volpe grigia

Far finta di non vedere

Se resterete a Bravil, Methredhel si farà viva un paio d'ore dopo il completamento della quest "Occuparsi di Lex", e vi dirà che la Volpe grigia ha un lavoro per voi. Dovrete incontrarlo nella casa di Helvius Cecia a Bruma (consultate la mappa di Bruma nel capitolo "Mappe del mondo"). Questa formula sarà utilizzata in ciascuna delle quest rimaste.

Il comportamento di Methredhel durante questa ricerca ricorda quello di Myvryna Arano quando vi aveva trovato successivamente al vostro rilascio dalla prigione in "Trovare la Gilda dei Ladri." La donna vi cercherà in sette delle otto città, ma non nei villaggi più piccoli, nei dungeon, nei boschi o a Bruma. (Non saprete comunque mai, in nessun caso, in quale città si terrà l'incontro.) Se ve andrete da un posto mentre sta arrivando lì, Methredhel non devierà finchè non avrà raggiunto il luogo in cui si stava dirigendo.

Se desiderate ottenere subito la missione, attendete il suo arrivo, altrimenti vi toccherà aspettare un bel po'.

La casa si trova nell'angolo sud est di Bruma. Cecia vi sta attendendo all'esterno. La Volpe, con la Tonaca grigia che le copre la faccia come un velo, è seduta davanti al fuoco, al piano di sotto. Salutatelo educatamente e fate in modo di far salire il suo Ordine di 5 punti, così da poter cominciare un discorso legato alla vostra prossima missione.

Il primo incontro con la Volpe grigia.

Si tratta di una missione di recupero. La Volpe vuole un grande cristallo chiamato pietra di Savilla, che si trova nel tempio delle Antiche falene, un monastero di notevoli dimensioni, molto ben sorvegliato, arroccato tra le montagne della zona nordorientale di Cyrodiil. (In realtà, è una casa di riposo per i preti Falena non-vedenti.) Egli non vi dirà nulla dei poteri della pietra, si limiterà solo ad accennare che porta dei "...vantaggi." Dopo averla recuperata, vi dovrete incontrare nuovamente con la Volpe grigia a Bruma.

Anche in questa missione, non potrete far scorrere "sangue innocente," anche se le morti dei guardiani della pietra non portano al pagamento di un prezzo di sangue. Ciò non sembra molto strano inizialmente, ma lo diventa una volta nel monastero, quando scoprirete che i "guardiani" non sono altro che i preti ciechi. La Volpe grigia, a quanto pare, ha deciso di farsi delle regole ad personam. Deve proprio desiderare ardentemente la pietra. (Prima del termine della quest, il concetto di "prezzo di sangue" sarà scomparso.)

Come al solito, dovrete cominciare corrompendo, per 20 pezzi d'oro, i mendicanti, i quali vi daranno informazioni molto più utili di quelle che potreste ricevere dai monaci. I preti Falena svolgono il loro lavoro, in base ai dettami di alcune Elder Scroll, nel palazzo imperiale. La loro vista, con l'avanzare dell'età, cala al punto da impedire loro di servire. Da quel momento, essi vengono inviati nel tempio. Vivono in un labirinto segreto e sono maestri nel combattimento al buio.

Viene da chiedersi perchè questa sia la seconda volta di fila in cui la Volpe grigia vi assegna una quest che ha a che fare con gli Elder Scroll. Non potrete scoprirlo almeno fino al termine delle quest della Gilda dei Ladri, ma prima della fine della missione verrete comunque a conoscenza di qualcosa di utile.

E' un lungo viaggio, specialmente per gli standard della Gilda dei Ladri. Raggiungete il santuario di Azura, poi da lì, procedete ad est-nord est verso il tempio. Per prima cosa, andate dai tre monaci nelle loro stanze. Hjar, Holger e Hridi sono molto tranquilli; per avere risposte da loro dovrete cercare di portare il loro Ordine almeno a 70. Hjar vi darà qualche dettaglio in più sui "monaci ciechi" ed Holger confermerà che la pietra di Savilla si trova nelle catacombe.

Il tempio delle Antiche falene.

Parleranno molto, ma alla fine non diranno praticamente nulla. Per saperne di più sui monaci, recuperate una copia del libro *Pensione delle antiche falene*. Ne troverete una nella stanza dei tre ed un'altra nel tempietto in fondo alla navata.

I monaci interpretano gli Elder Scroll. Il buon senso di queste pergamene è così profondo da far diventare i loro lettori sempre più ciechi. Quando la cecità si è fatta completa, i monaci vengono mandati al tempio per nutrire le antiche falene, trasformare la loro sera in tessuto ed abbellire questo tessuto con la loro storia. I monaci ciechi se la cavano molto bene anche con le spade.

Se riuscirete a far salire l'Ordine di Holger ad 80, il monaco vi porterà su dal labirinto segreto nella cappelletta sulla collina, a fianco della quale c'è una cripta. Scassinate la serratura, entrate, poi attraversate la struttura ed aprite anche la porta in fondo. Troverete ben quattro piani di catacombe: in tre ci sarà scarsità di nemici, mentre uno (il terzo) sarà infestato di trappole. Questi nemici vanno uccisi, visto che ci proveranno anche loro non appena individueranno la vostra presenza. Ciechi o no, ci sanno davvero fare con quelle Dai-Katana Akaviri. Vi scontrerete con un "boss" di pari livello (al piano più in basso), due boss più deboli (al primo ed al secondo piano), quattro preti di pari livello (tutti

al primo) e quattro ratti.

Supponiamo che non vi vada molto di uccidere questi preti non vedenti, vestiti di seta ed in pensione, anche se la Volpe grigia vi dice che va tutto bene. Potete comunque evitarli, visto che non ce ne sono molti. L'oscurità, solitamente, mette tutti alla pari, ma voi avete comunque un vantaggio: se vi siete portati dietro una fonte di luce, potete vedere i nemici. (Se vi manca, trovate ben tre torce in un barile nella cripta dalla parte opposta rispetto alla scala dell'entrata.) Non possono vedervi, chiaramente, ma solo sentirvi e voi avete la possibilità di decidere quello che sentiranno. Fermatevi un attimo per capire come si muovono (essi seguono sempre la loro routine quotidiana), poi prendete un'altra strada. Il posto è talmente grosso da permettervi di fare ciò senza problemi ai due piani superiori. Toglietevi le scarpe, camminate e non correte, poi smettete di camminare e cominciate a muovervi con circospezione. Le trappole nelle caverne delle falene non dovrebbero causare problemi. Fate comunque attenzione a non inciampare sui fili. Quando ne vedete uno, saltate dall'altra parte.

La pietra di Savilla si trova sulla pedana al centro del santuario delle falene. Sfortunatamente, non è l'unica pietra disponibile. La pietra oscura di Welkynd sul piedistallo vicino lancia un incantesimo di tipo Gelo su coloro che si avvicinano alla zona. Se dovete combattere contro il boss, cercate di allontanarlo dal piedistallo, in modo da affrontarlo sul guscio di terra che circonda la stanza. Avvicinatevi alla pietra sfruttando la protezione di un pilastro o dei muri della pedana.

E' impossibile nascondersi dalla pietra usando la magia o la Furtività. Potete comunque lanciare uno Scudo di gelo per ridurre i danni. La pietra oscura di Welkynd spara ogni sei secondi, il che significa che avrete cinque secondi di tempo tra un lancio e l'altro per uscire dal nascondiglio, prendere la pietra e tornare dove eravate prima. Se amate il rischio, potete anche cercare di evitare gli incantesimi. Se poi disponete della Telecinesi, nessuno vi vieta di tentare di recuperare la roccia dalla distanza. Non dovrete tornare indietro dalle catacombe. Salite la rampa ad est per raggiungere un'uscita di emergenza che vi porterà a fianco di un pozzo dietro alle stanze dei monaci. Prendete anche il documento, intitolato *Istruzioni: la tonaca grigia*, all'interno di un baule, dal quale verrete a sapere nuove cose sul vostro capo e sulla Gilda dei Ladri.

I monaci non-vedenti delle antiche falene.

Avevate sentito in giro che la Tonaca della Volpe grigia era stata rubata a Nocturnal, signore dei Daedra. Il documento fa intuire che il furto non è stato un caso e che Nocturnal aveva rivelato che la tonaca portava con sé una maledizione di totale anonimità. "La sua vera natura resterà sconosciuta a tutti coloro che lo incontreranno," dice il documento. "La sua identità sarà eliminata da tutti i libri e dalla storia.... Sarà conosciuto solo ed esclusivamente per la tonaca."

Andate a Bruma e, se avete il documento nel vostro inventario, chiedete se la tonaca apparteneva a Nocturnal. Dategli la vostra fonte per ricevere, dalla Volpe grigia, la conferma dell'accuratezza del documento.

La tonaca è uno strumento meraviglioso per un maestro di gilda che deve vivere nell'ombra. Essere consumati da questa ombra è terribile.

Freccia di districazione

Anche in questo caso, vi conviene aspettare. Sono valide le stesse regole di prima, solo che questa volta il messaggero vi cercherà a Bruma, ma non a Chorrol.

Il personaggio in questione è Amusei, che non è solo riuscito ad entrare nella Gilda dei Ladri, ma è anche stato in grado di ingraziarsi la Volpe grigia.

Incontrerete la Volpe nella casa di Malintus Ancrus a Chorrol (consultate la mappa di Chorrol nel capitolo "Mappe del mondo"). Si trova all'angolo sud ovest della città e, sempre come prima, il proprietario sarà lì ad attendervi all'esterno, con l'ordine di non far aspettare il vostro capo per troppo tempo.

La Volpe grigia ha effettuato degli esperimenti con la pietra di Savilla ed ha scoperto di aver bisogno di "qualcosa di speciale" per i suoi piani. Dovrete rubare la freccia di districazione da, Fathis Aren, lo stregone di corte di Bravil. Potrete anche ucciderlo, ma non all'interno del castello.

Accettate la quest, poi partite ancora una volta per la città. (Se fallirete la missione e tutti lo verranno a sapere, perderete 5 punti nell'Ordine rispetto alla Gilda ed una pari quantità di punti nei confronti della stessa Volpe.)

Le guardie (e le altre persone che vivono nel castello) vi diranno che Aren è un personaggio piuttosto oscuro, che passa spesso del tempo con i Daedra e che ha una stanza nell'ala nord dell'edificio. Corrompete un mendicante con 20 pezzi d'oro per sapere che Aren possiede anche una torre all'esterno della città in cui ripone tutti i suoi tesori. (Se pagherete qualcosa di più, scoprirete che la torre è a sud est di Bravil.) Solo Fathis può aprire la porta della torre, ma due mendicanti, il miserabile Aia e Cosmus il baro vi diranno che esiste un passaggio segreto che collega torre e castello.

Raggiungete l'ala nord del castello scassinando la serratura livellata della porta nel mezzo sulla balconata sopra l'atrio del castello (Le due guardie a fianco della porta godono di una buona Furtività e potrebbero causare problemi.) Una volta dentro, andate a sinistra, aprite un'altra serratura, poi entrate per far comparire una nuova voce sul vostro diario. Avete trovato la camera di Aren.

Potete dare un'occhiata all'interno dei bauli oppure tagliare corto (il tesoro è casuale e sarà diverso ogni volta). Se aprirete entrambi i bauli, comparirà un messaggio dal quale scoprirete che la freccia non si trova nella stanza e che dovrete quindi andare alla ricerca di una camera segreta. Per trovare il passaggio, attivate una delle colonne, quella destra, a fianco della nicchia dall'altra parte rispetto alla porta. Poi entrate, scassinate un'altra serratura per accedere alla grotta dello stregone e preparatevi ad avanzare nel dungeon.

Il passaggio segreto nella stanza di Fathis Aren.

La grotta è il primo dei due dungeon in sequenza (l'altro è il covo dello stregone) che collegano il castello con la torre di Fathis Aren a sud est di Bravil. Si tratta di un percorso abbastanza umido, in cui sono molte le possibili distrazioni e risulta piuttosto facile perdersi, soprattutto in un certo punto.

Al primo incrocio, uccidete o passate la creatura, poi aprite il cancello più avanti rispetto a voi. Scendete dalla rampa a sinistra e procedete verso sud finchè non vedete la terra sprofondarvi davanti.

Calatevi giù nel pozzo per raggiungere le calme acque del fiume Niben e fate poi attenzione al gigantesco pesce assassino nella grotta sotterranea. L'uscita non è facile da raggiungere: si trova infatti in cima al muro ad est e, almeno inizialmente, risulta nascosta dalle rocce. Una volta passato questo punto, tutto sarà ovvio. Aprite tutti i cancelli, sbarazzatevi di evocatori e Daedra, poi una volta arrivati nel covo dello stregone, troverete una grossa stanza con una scala sulla destra, dalla quale potrete raggiungere l'ingresso della torre.

Aren vi sta attendendo in cima a questa rovina, alta ed in cattive condizioni. (Vi stanno aspettando anche svariati Daedra, tutti livellati, tra cui i Furfanti strimiziti e gli Xivilai.) Non potrete raggiungere direttamente il boss, per cui dovrete arrampicarvi in cima alle scale attraverso il muro a nord, per poi andare dall'altra parte e scendere di un piano.

Potrete anche uccidere Aren, ma un ladro provetto non si interessa a queste cose. La sua Furtività è molto bassa, per cui potete tranquillamente entrare nel suo laboratorio senza farvi vedere, aprire il baule nell'angolo a destra e prendere la chiave della torre e la freccia di estricazione. Peccato che quella non sia la freccia che stavate cercando. La Volpe grigia non sarà affatto contenta, ma parlerà della possibilità di riparare l'oggetto. Riceverete comunque la vostra ricompensa da 500 pezzi d'oro, la promozione a Mastro ladro e l'accesso all'ultimo dei ricettatori, Fathis Ules, che opera nella città imperiale, più precisamente nella zona dei giardini elfici.

Egli è a Chorrol, alla Quercia e il pastorale durante la quest mista "I peccati del padre."

Ules dispone di 100 pezzi d'oro e di un'abilità Commercio di 100. Al termine delle quest, egli diventerà un'istituzione nel quartier generale della Gilda.

La Volpe non vi dirà nulla sui piani che ha in mente riguardo ai manufatti, e non riuscirete a saperne di più nemmeno dalle quest della Gilda dei Ladri, ma vi farà intuire che avrà bisogno in seguito, delle vostre capacità e, non appena lascerete la casa di Ancrus, scomparirà nuovamente. Ciò avverrà solo quando sarete riusciti a ricavare 800 pezzi d'oro dal bottino rubato.

Gli stivali di Springheel Jak

Se resterete a Chorrol dopo aver completato l'ultima quest, Amusei potrebbe impiegare fino a 36 ore per giungere con la richiesta, da parte della Volpe grigia, di un incontro nella casa di Ganredhel a Cheydinhal (consultate la mappa di Cheydinhal nel capitolo "Mappe del mondo"). (Sono valide le stesse regole delle ultime due questioni, solo che questa volta Amusei non vi verrà a cercare a Cheydinhal.) La casa si trova vicino alla cappella di Arkay.

Springheel Jak è un famoso ladro morto 300 anni prima e si dice che sia stato sepolto assieme ai suoi stivali. Dovrete trovare la tomba e recuperare queste calzature magiche. Dovrete parlare con Jakben, il conte di Imbel, l'unico discendente ancora vivo di Jak. Egli vive nella città imperiale e nella sua casa dovreste trovare un indizio molto importante.

Il primo è quello di estrarre con la forza ad un mendicante il nome di Jakben. Un investimento di 10 pezzi d'oro vi permetterà di scoprire che il conte di Imbel vive nei prezzi della rotonda al centro di Talos Plaza e che è un tipo piuttosto strano, che esce solo di notte. (Verrete mandati a Bruma, se non corromperete il mendicante.) Non è per nulla difficile entrare. Il conte è fuori ed il suo servo, Gemmlus Axius, dorme nelle notti di Lunedì, Mercoledì e Venerdì dalle 10 di sera alle 2 del mattino.

Purtroppo, però, non troverete molte informazioni. Riuscirete a mettere le mani su un documento che si trova all'interno della scrivania nello studio in cima all'edificio, ma in questo carteggio non si parlerà nè di Jak nè della sua tomba. Il vostro diario vi suggerirà di andare dal conte e di persuaderlo per ottenere le informazioni che vi servono. Potrete anche chiedere ad Axius, ma le sue risposte saranno diversi a seconda di dove si trovino sia lui che il suo datore di lavoro. (Il servo va a fare acquisti nel quartiere del mercato di Martedì, Giovedì e Sabato e fa visita al tempio dell'unico dalle 8 di sera a mezza-

notte di Domenica.) Alcune delle risposte sono bugie, ma mettendole insieme si ha comunque l'immagine di un personaggio pericoloso. Avete poi notato che in casa c'era solo un letto, quello di Axius? A meno che il conte non dorma in piedi, c'è qualcosa che non quadra.

Una porta misteriosa nel seminterrato di Earl Imbel.

Potete raggiungere le catacombe, passando da una botola in cantina. Peccato che per aprirla serva una chiave. Axius vi dirà che ce n'è solo una, e la possiede proprio Jakben.

Viene quindi da chiedersi perché Jakben dorma nelle catacombe. Axius sarà piuttosto chiaro, anche se non ve lo dirà esplicitamente: le catacombe sono la cripta di famiglia e Jakben è un vampiro. Per questo motivo, egli va alla ricerca della sua "cena" nel bel mezzo della notte ed è per questo che, al suo ritorno, sarete in pericolo.

Stranamente, quando incontrerete il conte (ci vorrà un po', perché egli tende a non farsi vedere), lo troverete timido quanto il suo servo. Sembrerà una persona che ha appena subito un furto. Chiedetegli degli "Stivali di Springheel Jak," per ricevere la chiave della cripta.

Non entrateci, comunque, perché non è necessario. Il conte indossa quegli stivali. Potete quindi ucciderlo, prendere le due calzature (che faranno salire la vostra Acrobazia di 50 punti) e poi portarle alla Volpe. Se lo attaccherete, però, la sua timidezza scomparirà e vi ritroverete ad affrontare un tizio armato di una potente spada incantata.

Il vero Jakben, conte di Imbel

Passare dalla cripta vi consentirà di trovare un altro documento grazie al quale potrete fare una domanda alla Volpe al termine della quest. Se volete andarlo a prendere, dovrete affrontare almeno due vampiri.

Uccideteli, cercate di evitarli quando potete, saccheggiate tutte le bare ed i bauli, poi andate alla ricerca di quello di Springheel Jak, che si trova a sud dell'ingresso, tra due porte chiuse ed un patriarca vampiro. Aprite il diario per scoprire che è in realtà Jakben è Springheel Jak e che una volta si era alleato con un famoso ladro, di cui non ricorda il nome. Sarà mica la Volpe grigia? Potrebbe, considerando che Jak è morto 300 anni prima e che si dice che la Volpe sia in giro da tutto quel tempo.

Se non avete ancora ucciso Jakben, aprendo la bara sarete costretti ad affrontarlo in combattimento.

Tornate a Cheydinhal e recuperate altri 500 pezzi d'oro e, se avete letto il diario, anche un altro pezzo della storia della Gilda. La Volpe grigia negherà di conoscere Jack, dirà di non essere immortale ed affermerà che la tonaca viene passata dal mastroladro al maestro della gilda. Sembra che ce ne siano stati a dozzine dopo il primo furto a Nocturnal. "Spero di essere l'ultimo," vi dirà.

L'ULTIMO FURTO

Dovrete aver ricavato almeno 1000 pezzi d'oro dal bottino rubato per comincare quest'ultima missione. Se avete ottenuto gli ultimi 200 pezzi tramite Fathis Ules, non state ad aspettare il messaggero nei giardini elfici, siccome si tratta di uno dei luoghi in cui Amusei non vi cercherà. Per accelerare i tempi, raggiungete il quartiere del porto della città.

Amusei vi inviterà nuovamente ad incontrare la Volpe grigia, questa volta nella casa di Othrelo, situata nell'angolo nord-est dei giardini elfici della città imperiale (consultate la mappa della città nel capitolo "Mappe del mondo").

Dovrete rubare un Elder Scroll dal palazzo imperiale, un furto che nessuno ha mai tentato prima. La Volpe parlerà dell'utilità di questa operazione e dirà di aver bisogno assolutamente della pergamena, senza spiegarne però il motivo.

Se ce la farete, il vostro premio "avrà un valore molto superiore a quello dei semplici soldi." Molto probabilmente, riceverete la leadership della Gilda ed il possesso della Tonaca grigia. La stessa Volpe ha confessato di essere stufo di portarla e voi non potrete esimervi se desiderate diventare i leader .

La missione sarà molto lunga ed elaborata. Dovrete svolgere una serie di compiti piuttosto difficili in un certo ordine. Alla fine del briefing, la Volpe grigia vi consegnerà un libro, *Piano per il grande furto*, che spiegherà tutto punto per punto.

Gli Elder Scroll sono conservati dietro una porta che non può essere aperta. La pietra di Savilla, che avete liberato dal tempio delle Antiche falene nella quest "Far finta di non vedere," ha rivelato la presenza di un passaggio segreto, una via di fuga dimenticata che risponde al nome di Vecchia via.

Purtroppo, l'ingresso della Vecchia via è chiuso, sigillato. Per aprirlo, è necessario entrare nelle cantine del palazzo ed attivare la clessidra del tempo. "Qualunque cosa esso sia," dirà il grande ladro.

Egli non potrà dirvi molto della Vecchia via, anche perchè le visioni offerte dalla pietra di Savila restano piuttosto nebulose. La Volpe sa quali oggetti vi serviranno, ma non quali ostacoli dovrete affrontare. Potrete portare con voi gli stivali di Springheel Jak, che vi consentiranno di raggiungere con un salto zone altrimenti irraggiungibili e vi proteggeranno quando cadrete dall'alto, e la freccia di districazione, con la quale aprirete l'ultima porta. Prendete anche l'arco di uno degli scheletri nella stanza.

La Volpe grigia ha fatto in modo che, quando raggiungerete la stanza per la lettura del palazzo, riceviate la pergamena dai preti ciechi. Essi penseranno di consegnarla ad un "notaio" chiamato Celia Camoran. Siccome lei sarà "imprigionata", andrete voi al suo posto, senza poter chiaramente parlare con i preti.

Anche in questo caso, la regola del prezzo di sangue cesserà di esistere. Non dovrete pagare le multe della gilda in caso uccidiate qualcuno. Tuttavia, ammazzare non vi conviene, perchè potreste finire con una taglia in testa, facendo riempire il palazzo di guardie.

Non c'è comunque un piano preciso da seguire. "Le possibilità che qualcosa vada male sono molto elevate," dirà la Volpe. "Quando ciò accadrà, dovrai essere creativo."

Il seminterrato del palazzo

Il vostro primo compito sarà quello di trovare la "Clessidra del tempo" nel seminterrato del palazzo. Raggiungete rapidamente il quartiere del palazzo, entrate nella camera di consiglio degli anziani, poi andate a sinistra. Seguite il corridoio fino alla porta chiusa che dà accesso alla cripta. Muovetevi con circospezione, perchè ci saranno delle guardie in zona.

La clessidra del tempo.

Non c'è nessun sarcofago all'interno, solo ciarpame di vario genere. La sedia gigante, la mazza gigante, la sfera di cristallo gigante e la clessidra gigante in fondo al corridoio sono oggetti belli da vedere ma poco utili. Fate attenzione, però, alla guardia che sta sorvegliando l'area.

La clessidra gigante, però, è proprio quella che state cercando. Attivatela per far comparire sul vostro diario una nuova voce che vi illustrerà il secondo obiettivo: trovare l'ingresso della Vecchia via.

Arboreto, arena e fogne di palazzo

Le cose cominciano a complicarsi. La Vecchia via si trova tre fogne più in là ed una di queste è, purtroppo, infestata dai vampiri e dai loro amici.

Partendo dall'arboreto, usate la grata che porta al tunnel sud est, che si trova vicino all'uscita per il quartiere dell'arena. Scendete giù, poi una volta nelle fogne, seguite il passaggio prima verso nord e poi ad est per raggiungere un cancello con una serratura livellata. Scassinatela, poi nella stanza successiva, girate la ruota sul muro ad ovest per aprire la porta ad est. Entrate, poi scendete nel fosso e dirigetevi verso nord o sud.

Entrambi i passaggi portano ad est in una zona chiamata *Sotto il sanguedotto*, altro nome per definire le fogne dell'arena. (Il sanguedotto è il salone da allenamento che si trova sotto l'arena.) Da qui, potrete raggiungere l'uscita per le fogne di palazzo. Scegliete il percorso verso sud, visto che quello che va in direzione opposta è più lungo e pieno di vampiri. La sezione successiva delle fogne è un covo per vampiri e non-morti. Aprite la porta ad est e scendete le scale per entrare in una stanza con cancelli ad est e a sud. Il primo è bloccato, per cui aprite quello a sud, uccidete il lupo, salite le scale nella stanza seguente e seguite il corridoio per trovare un altro cancello.

Girate la ruota nella stanza a fianco (che apre il cancello chiuso di prima), aprite la cancellata a nord, scendete dal ponte e procedete verso est attraverso il cancello meccanico che avete appena aperto. Attraversate la stanza con il fosso ed entrate nella camera con la valvola sul muro a nord. Girate la ruota per aprire l'uscita nord della stanza con il fosso.

L'ingresso della Vecchia via.

Usate quell'uscita, poi procedete nel passaggio ovest ed aprite il cancello chiuso in fondo con la chiave che avete ricevuto dalla Volpe. Al centro della stanza, c'è una botola che porta alle fogne di palazzo. Attivatela per far comparire una nuova voce nel vostro diario, che vi consiglierà di guardarvi in giro per trovare l'ingresso della Vecchia via. Non dovrete guardare molto in là, comunque. Una volta nelle fogne, aprite il cancello e scendete le scale. Dirigetevi verso nord, attraversate un altro cancello, delle cisterne ed un fosso, poi procedete a destra del ponte per trovare un'area in cui il muro è crollato, che nasconde la "strana porta" della Vecchia via.

La vecchia via

La Vecchia via è una tomba. Le sue sale traboccheranno di non-morti, che varieranno ovviamente in base al vostro livello. Per complicare ancora più le cose, poi, i corridoi sono letteralmente disseminati di trappole e porte difficilissime da aprire.

Procedete a sud verso l'ingresso delle catacombe perdute. Per uscire, dovrete esplorare con molta attenzione e tenere gli occhi aperti per individuare buchi nei muri di questo dungeon.

L'ingresso delle catacombe è praticamente nascosto. Nell'angolo sud ovest del piano in cui vi trovate c'è un pozzo. Guardate a sud, da lì, per notare la presenza di una zona sabbiosa, con svariate nicchie nei muri, simili a quelle del dungeon iniziale. L'ultima sulla sinistra, però, non è affatto una nicchia, ma una rampa che dovrete discendere per raggiungere così l'ultima porta.

Le catacombe perdute

In questa zona, in parte grotta, in parte rovina Ayleid, dovrete sbarazzarvi di svariati banditi e ratti. Riuscirete a vedere l'uscita fin da subito, peccato che per il momento non possiate aprirla. Il cancello di ferro che porta nel salone delle epoche è controllato a distanza.

Sfruttate gli stivali per saltare sul balcone con gli interruttori. (Non importa se quello ad est o ad ovest.) Se non ci riuscite, usate la scalinata contro il muro come piattaforma di lancio. Premete i pulsanti per aprire la porta.

Vi serviranno gli stivali di Jak per saltare sulla balconata.

Sfortunatamente, gli interruttori attiveranno anche le due pietre oscure di Welkynd a fianco dell'uscita, che vi lanceranno addosso delle fiammate, la cui forza dipenderà dal vostro livello. Gli unici posti che potrete usare come protezione sono gli angoli vicino agli interruttori, per cui la soluzione migliore resta quella di correre verso la porta cercando di schivare questi dardi infuocati.

Sala delle epoche

In cima alla prima rampa di scale di questa grande rovina Ayleid, sul vostro diario comparirà una voce che vi indicherà l'esistenza di un metodo segreto per aprire la porta (con la freccia di districazione) e che dovrete salire su una piattaforma dalla quale potrete vedere bene la serratura per aprirla.

Aprite il cancello laterale sul muro est del piano superiore. Una volta sulla balconata, spingete il blocco situato all'estremità sud dell'area per aprire una porta segreta nella stanza sottostante, dalla quale potrete accedere ad una grossa camera. Scendete con le scale a sud ovest, poi continuate ad andare giù da quelle ad est della stanza più in basso. Scendete fino in fondo, poi spingete il secondo blocco che si trova dietro l'altare. Inizialmente, non succederà nulla. Ve ne accorgerete tornando indietro dalle scale di aver fatto giungere in zona un bel po' di zombi. Eliminateli, poi dirigetevi nella stanza grande, quella con la statua, per vedere che i muri di pietra a nord sono scomparsi.

Usate la freccia di districazione per aprire la porta segreta.

Questi muri vi impedivano di accedere ad un ponte al quale eravate passati sotto tornando in questa stanza. Salite quindi sul ponte e fermatevi sulla piastrella a pressione al centro. Vedrete che la stanza in fondo si girerà di 180 gradi e, sulla sua pancia, si aprirà un portello, dietro al quale si trova la serratura. Se riuscirete a centrarla con la freccia di destricazione, la porta si aprirà.

La vostra abilità Mira determinerà, in parte, la precisione di questo colpo. Fortunatamente, anche se siete piuttosto scarsi, non dovreste avere problemi a colpire il bersaglio, almeno se sapete dove mirare: il punto esatto è quello in cui le mani della statua brandiscono la spada. Salvate prima di scoccare la freccia.

Se la freccia arriverà a destinazione, udirete un suono. La statua si solleverà e potrete accedere ad una scalinata diretta verso il basso, la quale vi porterà all'interno delle stanze della guardia del palazzo. Se non riuscite a centrare il bersaglio, caricate la partita salvata oppure riprovate a lanciare la freccia. A questo punto, muovetevi lentamente ed attivate la porta.

La biblioteca degli Elder Scroll

Gran parte delle guardie nella stanza stanno dormendo. E' un'ottima cosa, perchè se vi avessero visti uscire dal camino, Dio solo sa cosa sarebbe successo.

Può darsi, però, che ci siano delle guardie in movimento, dirette e di ritorno dal loro turni. Se vi dovessero vedere, non perderanno a tempo ad arrestarvi, vi attaccheranno e basta. Cercate quindi di stare nascosti ed attendete che sia avvenuto il cambio della guardia. Dopodichè, seguite quella che si è appena svegliata in modo da raggiungere la stanza seguente.

Tenete la sinistra all'interno del salone. Salite in cima alla piccola rampa in fondo per accedere alla biblioteca. Accertatevi che non ci siano guardie che vi stanno sorvegliando mentre scassinate questa serratura e quella che porta nel corridoio più interno della stanza. C'è poi una terza porta per entrare nella biblioteca in fondo alla sala a sinistra, ma dovrete tirare la leva in fondo a quella a destra per aprirla. Peccato che sia praticamente impossibile, a causa della presenza di un prete cieco nelle vicinanze. All'interno della biblioteca, sedetevi al tavolo rotondo alla base delle scale. Poco dopo, un prete scenderà dalle scale e vi consegnerà la pergamena. Prendetela. (Potete anche provare a leggerla, ma non capirete nulla.) A questo punto, dovrete fuggire. La porta da cui eravate entrati si è chiusa dietro di voi e non può essere più aperta. C'è però una seconda porta al piano superiore della biblioteca. Se riuscirete a raggiungerla senza far percepire la vostra presenza ai preti, non dovreste avere problemi. Salite lentamente la scala a chiocciola tenendo la bocca chiusa, visto che parlare con i monaci può portare a combattimenti e, ancora peggio, alla morte.

Una volta usciti dalla biblioteca, però, dovrete riuscire anche a fuggire dalla torre del palazzo. (Non potrete più passare dalla stanza delle guardie.) Salite più in alto che potete. Vi ricordate quando la Volpe grigia vi aveva detto che gli stivali di Springheel Jak non consentono solo di raggiungere aree inaccessibili, ma vi proteggono anche dalle cadute? Bene, dovrete proprio trovare un punto dal quale buttarvi giù.

Non avrete molte possibilità, comunque. Sopra di voi si trovano infatti solo le stanze dei preti Falena e quelle del cancelliere Ocato.

L'uscita è proprio nella stanza di quest'ultimo. Gettatevi nel condotto sotto la grata situata all'interno del caminetto. Cercate di non farvi notare da Evangeline, l'apprendista del cancelliere; se poi dovesse dormire (solitamente lo fa da mezza notte alle 6 del mattino), meglio ancora. Il punto di attivazione si trova nell'angolo destro del camino ed è molto difficile da centrare di corsa. Se poi c'è qualcuno che vi insegue o vi lancia addosso sfere di fuoco, la situazione è ancora peggiore.

Saltate giù dal caminetto per fuggire dal palazzo imperiale.

Se avete addosso gli stivali, atterrete senza problemi in un punto poco distante dall'ingresso della Vecchia via. Gli stivali si distruggeranno nella caduta. Non vi conviene buttarvi giù senza, solo per conservarli, perchè fareste sicuramente una bruttissima fine.

Ad ogni modo, non ci sarà più nessuno ad inseguirvi e potrete tornare con calma a casa di Othrelo nei giardini elfici per consegnare la Elder Scroll alla Volpe grigia, che vi sarà incredibilmente grata.

La quest, comunque, non sarà ancora terminata. La Volpe vi assegnerà un ultimo compito, quello di portare un anello alla contessa Umbranox ad Anvil, dirle che si tratta di un regalo da uno straniero ed osservare la sua reazione.

La Volpe grigia rivela chi è veramente.

Quando incontrerete la contessa durante la sua udienza mattutina, noterete che nel salone è presente anche lo Straniero.

Avvicinatevi alla contessa non appena si è seduta sul trono ed offritele l'anello. Alla fine, Corvus rinuncerà alla sua vita criminale e passerà il suo titolo e la sua tonaca al nuovo maestro della gilda.

Sarete voi il nuovo maestro. Congratulazioni.

Corvus Umbranox è l'uomo che ha rubato la Tonaca grigia una decina di anni prima. E'/era il marito di Milona ed il conte di Anvil. Lo scoprirete durante la conversazione tra i due in questa scena.

EPILOGO

Come andranno le cose tra gli Umbranox? La contessa non risponderà a parole alla rinuncia del marito, ma non appena lascerete il salone, il trono di Corvus scomparirà dal ripostiglio per finire sulla pedana a fianco di quello della moglie. Nella sala da pranzo del castello, poi, apparirà anche una sedia per l'uomo.

La tonaca, poi, è un oggetto molto interessante. Fa salire la Furtività di 25 punti, dispone di un incantesimo Individua vita che consente di percepire la presenza di tutti gli NPC più vicini, e dispone di un altro incantesimo (Piuma), che aumenta l'Impaccio massimo a 200 punti, cosa che incrementerà il peso massimo che potete portarvi dietro.

Date poi un'occhiata alla pagina delle statistiche, quella che mostra Taglia, Fama ed Infamia. Poi riguardatela dopo aver indossato la tonaca. L'Infamia sarà salita a 100 e sulla vostra testa ci sarà una Taglia di 500 pezzi d'oro. (Potrete pagarla, o dimezzarla andando da Christophe o S'krivva, ma non appena rimetterete la tonaca, la taglia ricomparirà.)

Tutte le taglie accumulate nei panni della Volpe scompariranno quando vi toglierete la tonaca. Tornerete ad essere voi stessi e, grazie alla magia intrisa nell'indumento, nessuno verrà a sapere che siete voi la Volpe grigia. (Ogni quest svolta nei panni della Volpe sarà comunque legata al vostro personaggio "normale.")

Questo vi permette di compiere crimini nei panni della Volpe ed isolare così il vostro personaggio originale dalle avversità provocate dai reati, accumulando nello stesso tempo tutti i vantaggi.

La casa di Dareloth, nel quartiere del porto della città imperiale è diventata casa vostra. La porta principale è ancora chiusa, ma potrete entrare nel seminterrato attraverso un passaggio nel "giardino" sul retro. Troverete del bottino al piano di sopra in un baule con una serratura a quattro cilindri.

All'interno troverete anche la pietra di Savilla (anche se non potrete farci più nulla) ed i tre documenti che avevate consegnato alla gilda nel corso delle quest: le ricevute delle tasse da "Togliere le tasse ai poveri" e gli ordini per il trasferimento ad Anvil di Hieronymus Lex da "Occuparsi di Lex" sono entrambi sulla scrivania, mentre il libro *Le storie perdute di Tamriel*, dalla quest "Le storie perdute" si trova sullo scaffale più in basso di una delle librerie della stanza. (La locandina della Volpe grigia è invece attaccata al muro.)

Poco dopo riceverete delle visite. La vostra casa è infatti diventata il nuovo quartier generale della gilda. Fathis Ules raggiungerà l'edificio alle 7 di sera e resterà fino alle 5 di mattina. Non porterà nè della selvaggina nè una bottiglia di vino, ma sarà sempre pronto a fare quello in cui è specializzato: il ricettatore. Non dovrete più attraversare il regno alla ricerca di persone come lui.

Armand Christophe si farà vivo a mezzogiorno e resterà fino a mezzanotte. Isleif dalla mano aperta passerà durante alcune serate; Methredhel in quelle di Lunedì, Mercoledì e Venerdì; Amusei di Martedì e Giovedì; mentre Carwen, uno dei compagni di stanza di Methredhel, e Lair, un borseggiatore, vi verranno a trovare nei fine settimana.

Il nuovo quartier generale della Gilda dei Ladri.

I personaggi non giocanti reagiranno nei modi più disparati quando avrete addosso la tonaca. Martin e Millona Umbranox saranno molto risentiti, mentre Corvus Umbranox sembrerà felice. "La tonaca ti sta bene," vi dirà. "Io? Sto molto meglio senza." Gli altri saranno onorati o avranno paura.

Se non ci sono taglie pendenti sulla vostra testa, le guardie, pur sapendo chi siete, chiuderanno un occhio. Con una taglia, invece, vi attaccheranno, ma solo se rifiuterete l'arresto. (Potete anche corrompere la guardia pagandole l'intera somma a cui ammonta la vostra taglia. La Volpe non può andare in prigione o pagare legalmente la cifra.)

Vi chiederete anche come l'ha presa il nuovo capitano della guardia di Anvil, Hieronymus Lex, ad avere la Volpe grigia come suo nuovo capo. Dopo tutto, il desiderio che aveva espresso quando era partito per Anvil si è avverato.

Comunque, non la prenderà in nessun modo, perchè non ne verrà a conoscenza. Solo la contessa lo sa e, ovviamente, Lex ne rimarrà sempre all'oscuro, perchè il titolo è finito in mano vostra, mentre Corvus Umbranox e la Volpe grigia sono diventate altre persone diverse. Lex, se lo affronterete, reagirà come qualunque altra guardia.

Poverino. Non riuscirà mai a vincere.

QUEST DELLE FAZIONI: LA CONFRATERNITA OSCURA

Non giocherete molto ad *Oblivion* senza venire a sapere dai discorsi udibili per strada che la Confraternita Oscura fa visita agli assassini mentre dormono. Le voci dicono il vero. Per ottenere un invito nella gilda degli assassini, dovete uccidere qualcuno. Ma come fare a scegliere una vittima?

Non è bellissimo dirlo, ma deve essere qualcuno che non merita veramente di morire. Questo significa che la vittima deve appartenere ad una fazione non malvagia.

Ora, volendo potreste andare in giro e ammazzare il primo disgraziato che vi capita sotto mano. Il prerequisito sarebbe ottenuto. Comunque, così facendo, rischiereste di rendere più difficile il gioco nel breve e/o nel lungo periodo. Ad esempio, non dovreste uccidere un negoziante, visto che non si sa mai quando può tornare utile dover comprare qualcosa. I mendicanti sono utili nelle missioni della Gilda dei Ladri. Evitate di uccidere individui delle fazioni di cui fate parte in modo da evitare penalizzazioni dalle varie gilde. Le guardie cittadine, poi, sono un bersaglio troppo difficile da abbattere, soprattutto quando si trovano in gruppo.

Idealmente, cercate di uccidere qualcuno che, comunque, sareste costretti a uccidere. Noi vi consigliamo uno degli agenti della Mitica Alba elencati sotto il "Santuario di Dagon" nella quest principale. I due della città imperiale appariranno solo alla fine di quel segmento, ma gli altri sono sempre in giro a portata di mano (sì, fanno parte della Mitica Alba ma appartengono anche alla comunità dei non malvagi).

Le due vittime più deboli sono Tanasa Arano e Tolisi Girith (entrambi di quinto livello), servi del palazzo di Riverview a Cheydinhal. Il modo più sicuro per eliminarli è quando si trovano addormentati nel sotterraneo (tra le 2 e le 6 di mattina) o di Domenica, quando entrambi lasciano la casa e se ne stanno per l'intera giornata (dalle 9 di mattina alle 11 di sera) alla casetta Terrenuove.

Una volta che avrete eseguito l'omicidio, andate semplicemente a dormire in un letto o in un sacco a pelo. Vi sveglierete con accanto un uomo vestito con una cappa nera. È Lucien Lachance, un oratore della Confraternita Oscura.

Ecco Lucien Lachance, oratore della Mano nera e il vostro nuovo migliore amico.

Fate attenzione al fatto che Lachance non apparirà nella Boccia fluente (la locanda fluttuante nel quartiere del porto della città imperiale), nel tempio del Signore delle nuvole, nel Paradiso di Camoran e nel santuario di Dagon, anche se si farà vedere nelle altre zone delle caverne del lago Arrius. Non si farà vedere nemmeno nella locanda del Cattivo auspicio tra Bravil e la città imperiale (si tratta della destinazione della prima quest per la Confraternita Oscura, se dormirete qui dopo averla svolta, Lachance si farà vedere).

Il vostro amico non si farà vedere quando dormirete in prigione. In questa fase, infatti, non starete dormendo ma scontando la vostra pena.

UN COLTELLO NEL BUIO

Lachance parlerà prima che possiate muovervi. Tutti e tre gli argomenti di conversazione otterranno lo stesso risultato, con delle risposte leggermente differenti ma nessuna variazione nell'Ordine di Lachance e nell'equipaggiamento che vi verrà assegnato.

Vi sarà subito evidente che la Confraternita è più di una semplice gilda. È anche un culto di morte che adora "Il padre terribile, Sithis." Per unirvi alla Confraternita dovrete uccidere un uomo di nome Rufio alla locanda del Cattivo auspicio. L'oratore vi darà delle informazioni su Rufio, se gliele chiederete. Il bersaglio è "vecchio e debole, passa i suoi ultimi anni dormendo", vi dirà Lachance. "Lo potrete uccidere prima che abbia la possibilità di svegliarsi".

Se la quest vi disgusta, non eseguitela. Se non ucciderete Rufio, non sentirete più parlare di Lachance. Se siete veramente disgustati dalla proposta, potrete anche uccidere Lachance (Beh, potete provare. È un assassino davvero forte). Se riuscirete, taglierete completamente i ponti con la Confraternita.

Se volete unirvi, viaggiate velocemente a Bravil. Troverete la locanda a metà strada che va verso la città imperiale.

Se avete eseguito la quest Daedric "Hircine", potrete velocizzare il viaggio dirigendovi all'altare di Hircine dirigendovi successivamente verso sud ovest, attraverso la campagna. Se avete eseguito la quest della Gilda dei Maghi "Imboscata", viaggiate velocemente verso le rovine Ayleid di Nenyond Twyll, e dirigetevi ad est- sud est.

Parlate con il proprietario Manheim Maulhand per venire a sapere che Rufio è l'unico ospite e che lo potrete trovare in fondo alle scale negli alloggi privati. La botola per arrivarci si trova nella nicchia dietro le scale. La sua stanza si trova alla fine della sala. La porta è aperta e probabilmente lo troverete a letto (Rufio dorme 20 ore al giorno; dalle 2 alle 6 di mattina gira per la locanda). E' molto debole e basterà un colpo leggero per mandarlo all'altro mondo.

Il vostro primo compito per la Confraternita Oscura non poteva essere più semplice.

Se siete sadici, svegliatelo e rispondete alla sua asserzione "non ho fatto nulla!" con "o, invece sì, Rufio" (ritornate più tardi nella locanda, dopo aver completato la quest, e il suo omicidio verrà attribuito a Maulhand e Minerva).

Come ricontattare Lachance una volta che il compito sarà stato svolto? Come prima, sarà Lachance a trovare voi. Andate semplicemente a dormire, anche nella locanda dove avete ucciso Rufio, e lui apparirà.

Lachance vi invierà in una casa abbandonata nella parte est di Cheydinhal. Entrate nel seminterrato, provate ad aprire una porta nera (che sembra più un dipinto grottesco), usate la password "Sanguine, fratello" per entrare nel santuario, e infine parlate con Ocheeva.

Prima di andare fate qualche altra domanda. Verrete a sapere che la Mano nera che gestisce la Confraternita consiste di un ascoltatore e di quattro oratori. Non dovrete disonorare la Madre Notte, tradendo la Confraternita, disobbedendo agli ordini, e uccidendo o rubando da un altro membro.

Lachance alluderà alle penalità per le infrazioni. Verrete visitati dallo Spettro di Sithis... letteralmente. Quando vi addormenterete, dopo aver commesso una delle infrazioni, lo spirito verrà a parlarvi e dovrete sconfiggerlo per essere riammessi nella Confraternita. Spiriti più forti appariranno dopo la seconda e la terza infrazione, anche se, la terza volta, combatterete solo per salvare la vostra vita, visto che, anche vincendo, non verrete riammessi nella Confraternita.

Al di là della porta nera si trova il santuario della Confraternita Oscura.

La casa abbandonata si trova nel lato est della cappella di Arkay di Cheydinhal; è la terza casa dal cancello est. Scassinate la porta anteriore per ottenere l'accesso.

> Per entrare nel santuario dovrete fornire la parola chiave corretta una volta arrivati alla porta. L'opzione con la password giusta sarà disponibile solo dopo aver incontrato Lucien Lachance e ucciso Rufio.

Ocheeva vi aspetta subito all'interno del santuario. Parlare con lei farà terminare la quest. Vi affiderà a Vicente Valtieri per le missioni e vi darà due pezzi di armatura incantata che fortifica le abilità Furtività, Illusione, Mira, Lama e Acrobazia per un totale di 10 punti.

Parlate con tutti i presenti: Gogron gro-Bolmog, Telaendril, Antoinetta Marie e Teneinaava (M'raaj-Dar vi disprezzerà; il suo insulto sarà leggermente differente se siete un Khajiit; non riuscirete a parlargli per molto tempo). Parlare con tutti vi permetterà, portando l'Ordine a 30 o più in alto, di ottenere ottimi consigli su come svolgere una quest in corso.

> M'raaj-Dar potrà disprezzarvi, ma vi venderà comunque alcune armi e oggetti utili per gli assassini. Particolarmente infide sono le mele avvelenate. Se riuscirete a farne scivolare una nell'inventario di un NPC, o a sostituirle a dell'altro cibo, la prossima volta che l'NPC mangerà sarà la sua ultima. Con questo frutto riuscirete ad uccidere tutti gli NPC non essenziali, mostrandosi, quindi, come il miglior amico di un assassino. Richiede solo molta pazienza! Una mela avvelenata ha bisogno di tempo per agire, così dovrete stare a guardare per un po' prima che la vittima cada.

Le quest di Vicente Valtieri

Una tomba umida

Prima cosa da sapere su Vicente Valtieri: è un vampiro. Non vi preoccupate, ha sacrificato i suoi impegni vampirici e quelli della Confraternita Oscura, così non avete niente da temere da lui. Valtieri vi spiegherà come funziona il sistema dei contratti e, soprattutto, i bonus per ogni quest che potrete ottenere ottemperando a certi parametri. La vostra prima quest, comunque, non ha bonus. Dovete uccidere il capitano pirata Gaston Tussaud a bordo della sua nave, la *Marie Elena* che è attraccata nel quartiere del porto della città imperiale.

Se avete bighellonato un po' per il quartiere, sapete dove trovare la nave. Si trova all'estremità est dei moli. Se vi avvicinate alle scale che portano al ponte principale, il primo marinaio, Malvulis, vi minaccerà e, infine, vi attaccherà se non vi allontanerete.

La *Marie Elena* è ancorata nel quartiere del porto della città imperiale.

I pirati sono molto sospettosi, e non sopportano i curiosi. Avvicinatevi troppo alla nave e il primo marinaio Malvulis vi caccerà via. Avvicinatevi ancora e assaggerete le loro sciabole.

L'approccio diretto è fuori questione. Comunque, Valtieri farà notare che i pirati devono caricare molte casse a bordo. Volendo, potete infilarvi in una di queste per entrare di nascosto. All'estremità est dei moli, troverete una cassa aperta. Non potete attivarla, ma statele vicino per qualche secondo e verrete invitati ad entrarci dentro. Fatelo e vi troverete sul ponte più basso della nave.

Fatevi strada verso il ponte centrale e dirigetevi quindi a poppa. Un paio di pirati stanno chiacchierando sul fatto di avere una donna (Malvulis) a bordo. Quando avranno finito, un pirata verrà nella vostra direzione, l'altro si metterà a dormire nella camera di poppa. Tornate verso la botola e attendete fino a che la strada non sarà libera. Quindi avanzate e salite fino agli alloggi del capitano.

State nascosti e colpitelo letalmente e velocemente con un incantesimo o con un attacco furtivo. Per quanto possiate essere silenziosi nell'uccidere Tussaud, due pirati sul ponte più alto della nave verranno a controllare cosa succede. Sono più deboli del capitano, ma è meglio non trovarsi in un due contro uno. Prendete velocemente la chiave dal corpo di Tussaud e aprite lo scrigno in cima al cassettone nella sua stanza. Uscite passando per la porta sul retro e tuffandovi in mare. Nuotate fino a riva.

Un approccio alternativo consiste nel saltare sullo stesso balcone dal limite est del molo, scassinare la porta, ed entrare velocemente nella cabina del capitano.

Viaggiate velocemente a Cheydinhal e andate a parlare con Valtieri.

Gli incidenti capitano

Dovete fare in modo che capiti un incidente particolare a un cittadino di Bruma, un certo Baenlin. Si tratta di un tipo di incidente specifico che, se riuscirete a far succedere, vi frutterà un bonus significativo.

Al secondo piano della casa di Baenlin c'è una porta segreta. Oltre la porta, c'è uno spazio tra il muro e il tetto con alcuni nodi che reggono una testa montata sul muro proprio sopra la sedia preferita di Baenlin. Sciogliete i nodi tra le 8 e le 11 di sera per fargliela cadere addosso e ucciderlo. Eliminatelo in altro modo, o uccidete il suo servitore Gromm e sacrificherete il bonus.

Baenlin si gode un momento di relax, prima che il suo corpo venga schiacciato da una testa di minotauro.

La casa di Baenlin è la seconda sulla strada sulla destra entrando dal cancello est di Bruma. Usate la porta del seminterrato andando sul retro. Fate attenzione salendo al secondo piano. Né Baenlin né Gromm devono sapere che ci siete. Aspettate fino a quando Gromm andrà in cucina, (sulla destra, oltre il salotto, appena usciti dal seminterrato) o salirà le scale con il vecchio. In cima alle scale, al secondo piano, fate un'inversione a U verso destra ed entrate nella stanza da letto. Attivate la sezione del muro sulla destra della scrivania (quella con l'occhiello), entrate nel cunicolo, aspettate fino all'ora prestabilita e fate scattare la trappola.

Di fatto, potrete uccidere Baenlin poco prima o poco dopo l'ora stabilita; egli si siede sotto la testa del minotauro poco dopo le 7 di sera e si alza verso mezzanotte.

Uscite passando per il seminterrato e ritornate al santuario. Se avete ucciso Baenlin facendogli cadere addosso la testa, otterrete un pugnale Spina di sofferenza (con magie di tipo Danno Salute e Danno Forza), oltre ai soldi. Se, invece, avete scelto una strada più convenzionale, otterrete solo i soldi. In ogni caso avanzerete al rango di Uccisore.

Fate un'altra visita alla casa di Baenlin la prossima volta passate per Bruma. Il corpo sarà sparito e ci sarà un nuovo proprietario, Caenlin. Non avrà molto da dire sulla morte dello zio (questo è uno dei rari casi in cui potrete incontrare un cliente della Confraternita).

E Gromm? Se non lo avete ucciso, lo potrete trovare piangente e ubriaco allo Zipolo e chiodo di Olav in fondo alla strada. Amava il vecchio ed è disperato per non averlo potuto proteggere.

Prossimo all'esecuzione

Avete già incontrato il vostro prossimo bersaglio. Il suo nome è Valen Dreth. Occupava la cella davanti alla vostra nella prigione imperiale all'inizio del gioco. In quel frangente fu davvero maleducato. Ora avrete la possibilità di vendicarvi.

Valen non è l'unico elemento familiare di questa quest. Valtieri farà riferimento ad un prigioniero recentemente fuggito dalla prigione passando per i tunnel segreti connessi con le fogne. La grata per cui siete passati allora fuggendo è stata chiusa, ma il vostro datore di lavoro vi darà la chiave. Evitate di uccidere le guardie per ottenere un bonus.

Ritornate all'uscita delle fogne vicina al molo subito sotto la collina dalla prigione della città imperiale, nell'angolo nord est del lago Rumare. Una volta dentro c'è solo una strada da seguire. Una stanza recintata nella seconda sezione contiene un cancello a sud est e un cancello chiuso a nord est. La porta oltre il cancello chiuso conduce alla terza sezione delle fogne, che è anche l'ultima. Non ci sono molte sorprese, tranne un corpo sul bordo di una cisterna (di cui conoscerete presto l'identità) e una nuova serratura sulla botola che conduce al santuario.

Il dungeon è strutturalmente identico a quello iniziale, ma questa volta ci sono delle guardie a dare fastidio. Ce ne sono otto: quattro nel sancta sanctorum, due nel sotterraneo imperiale e due nella prigione imperiale. Tutte hanno poca Furtività, ma sono posizionate lungo il vostro cammino.

Il cancello che bloccava l'accesso alle fogne del party reale è aperto, ma fate il giro lungo passando per la stanza dove è morto l'imperatore per leggere il rapporto del capitano Gepard Montrose sull'investigazione "inconcludente, eufemisticamente parlando" (Si trova sul tavolo. Le guardie hanno gettato il corpo dell'assassino nelle fogne). Se siete veramente bravi, potete anche tentare di scippare Montrose per ottenere la chiave della cella di Dreth e della prigione imperiale.

Rimanete in modalità furtiva e fatevi lentamente strada verso la vostra vecchia cella, dove potrete ascoltare Dreth che parla con una guardia. Quando la guardia si dirigerà verso le scale, avvicinatevi alla cella di Dreth.

Dovete uccidere Dreth velocemente, fare altro non conta. Parlargli o non parlargli; colpirlo con una freccia sparandola attraverso la porta (come suggeritovi da Telaendril) o aprire la serratura con i vostri attrezzi o con la chiave di Montrose, uccidendolo con un'arma da mischia, non cambia. Come Valtieri vi ha detto, Dreth è stato fiaccato dalla prigione e morirà immediatamente.

Devi morire qua dentro!

Ritornate per la strada da cui siete arrivati o, se avete la chiave della prigione, salite semplicemente le scale e uscite. Per la quest otterrete dei soldi e la bilancia Giustizia spietata come bonus.

Valtieri vi affiderà ora un compito speciale (L'uomo assassinato), mentre Teinaava vuole un favore che costituisce anche una quest secondaria: "Scaglidombra il Rinnegato".

Scaglidombra il Rinnegato

Tecnicamente questa è una missione secondaria, ma visto che vi sarà assegnata nella Confratemita e che sarà disponibile solo per i membri che hanno completato la quest "Prossimo all'esecuzione" e solo fino a che Teinaava morirà nella "Purificazione", la trattiamo qui.

Verrete inviati ad uccidere un Argoniano di nome Scar-Tail, nascosto nella palude e vi sarà chiesto di portare il suo cuore come prova. Questo Scaglidombra ha rifiutato di compiere i suoi doveri di assassino reale.

Otterrete delle informazioni su Scaglidombra da Ocheeva.

La palude si trova a sud est di Leyawiin. Si tratterà di una breve passeggiata se avete compiuto la quest Daedric "Nocturnal" (viaggiate velocemente verso la grotta di Costabassa e camminate verso est), o la quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Leyawiin" (viaggiate velocemente a forte Blueblood e dirigetevi a sud), o la quest secondaria "Chi disturba gli dei" (viaggiate velocemente alla caverna del Fato oscuro e dirigetevi a sud est).

Troverete Scar-Tail intorno al suo falò su un declivio sopra la baia di Topal. Sarà un affare facile. La vostra vittima ha appena combattuto contro un agente delle corte reale Argoniana e gli rimangono ben pochi punti Salute.

Lo Scaglidombra Scar-Tail non vi darà problemi in combattimento, ma se fosse meglio contrattare?

Parlategli e vi offrirà una soluzione alternativa: lasciatelo vivere, prendete il suo tesoro (la somma standard che si ottiene

conclusa una quest) da un incavo fra delle rocce vicine al suo fuoco, e portate a Teinaava il cuore dell'agente morto.

Entrambe le soluzioni andranno bene. Il cadavere dell'agente si trova leggermente a sud ovest del falò, accanto a un grande albero. Teinaava riconoscerà entrambi i cuori come appartenenti ad un Argoniano e vi darà gli stivali del Balzo sanguinante che potenziano Acrobazia e Lama.

L'UOMO ASSASSINATO

Dovrete simulare l'omicidio di Francois Motierre a Chorrol. L'uomo deve dei soldi "alle persone sbagliate", che hanno inviato un esecutore a farlo fuori. Se l'esecutore crederà che Motierre è stato già ucciso da voi, non farà il suo lavoro. Il piano è di "uccidere" Motierre davanti all'esecutore con un coltello imbevuto nel veleno Languorwine, che causa la morte apparente (Valtieri vi darà il coltello e l'antidoto da dare più tardi a Motierre).

Per ogni contratto eseguito, Sithis il Padre terribile ottiene un'anima preziosa da offrire al vuoto. Ma in questo contratto in cui nessuno verrà ucciso, Francois Motierre ha stipulato un patto speciale con Lucien Lachance, in cui ha offerto la vita di sua madre. Quando si dice l'amore per la famiglia.

La casa di Motierre si trova subito sopra la strada centrale di Chorrol, sul lato sinistro più vicino al circolo del traffico. Scassinate la serratura della porta anteriore. Motierre vi aspetta dentro. Vi dirà che c'è poco tempo. L'esecutore, un Argoniano chiamato Cela-il-suo-cuore, sta arrivando per eliminarlo.

Andrà oltre il piano abbozzato da Valtieri, aggiungendo che dovrete lasciare Chorrol senza ferire l'esecutore e ritornare il giorno successivo per farlo rivivere, mentre il suo corpo è esposto nella cripta della cappella di Stendarr di Chorrol.

Visto che questa missione è l'unica in cui vi verrà richiesto di mantenere qualcuno in vita, invece di ucciderlo, è l'unica della Confraternita che può terminare con un fallimento.

Quando vi avrà detto tutto, posizionatevi accanto a lui con il coltello avvelenato pronto. Qualche secondo e sentirete Cela-il-suo-cuore lanciare minacce dal buco della serratura.

Il modo migliore per cavarsela è di avvelenare Motierre appena Cela apparirà attraverso la porta ed eseguire quindi un'uscita rapida. Se vi attarderete, la situazione potrebbe complicarsi. L'esecutore e il debitore avranno una breve conversazione. Verrà rivelata la vostra identità di assassino competente. Cela dirà a Motierre che si è comportato male e dirà a voi di farvi indietro. Motierre vi darà indicazioni per agire e Cela vi dirà, infine, di difendervi.

Fino a questo momento, potete atterrare Motierre e fuggire dalla casa senza iniziare un combattimento. Se vi attarderete, il risultato sarà lo scontro, un probabile inseguimento e, o la vostra morte per mano di Cela o la sua morte per mano della guardia cittadina; evento considerato negativo come se foste stati voi ad ucciderlo.

Da qui in poi presupponiamo che tutto sia andato bene e che ora vi troviate fuori dal cancello sud di Chorrol. Aspettate che passi la mezzanotte in modo che il corpo di Motierre sia scoperto e portato alla cripta della cappella.

Lo troverete mentre giace pacificamente nell'estremità sud della cripta. Interagite con il suo corpo per farlo rivivere automaticamente.

Motierre sembra abbastanza morto, ma voi potete rettificare questo stato somministrandogli l'antidoto languorvino.

Finalmente Motierre si degnerà di citare il fatto che i suoi antenati morti potrebbero considerare la sua resurrezione come una dissacrazione del loro luogo di riposo, e potrebbero venire fuori per difenderlo. Dovrete uccidere o evitare almeno tre zombi prima di poterlo scortare alla Giumenta grigia, dove potrà ottenere un passaggio per andare via da Chorrol. Uno zombi è subito davanti a voi, uno si trova nell'ala nord della cripta e il terzo è a nord ovest della cripta principale. Infine, fatevi seguire dal finto morto, una volta fuori dalla cripta, a sud verso la locanda.

Tornate al santuario di Cheydinhal dove Valtieri vi darà l'amuleto Cuore della crudeltà. Da questo momento dovrete fare riferimento ad Ocheeva per le future missioni. Insieme alla promozione al rango di Eliminatore, otterrete anche la chiave per il pozzo accanto alla casa abbandonata. Da lì potrete scendere direttamente nell'angolo nord ovest della sala principale del santuario.

Se Motierre o Cela muoiono durante la quest, non otterrete la promozione o la chiave, ma potrete comunque affrontare la prossima missione. Le otterrete entrambe completando la quest "Il girovago solitario".

Se vorrete, Valtieri potrà inoltre trasformarvi in una creatura della notte. Parlategli di "Vampiri" e confermate. Pensateci bene prima di compiere questo passo.

Le quest di Ocheeva

Il girovago solitario

Dovete uccidere un elfo supremo di nome Faelian che vive nella città imperiale. Gli piace compiere lunghe passeggiate, questo è tutto quello che sa Ocheeva. Vi suggerirà quindi di parlare con i vostri colleghi.

Vi dirà anche di usare discrezione nell'inseguimento. Adamus Phillida, il capitano della legione imperiale, è per la Confraternita Oscura quello che il capitano Hieronymus Lex è (o era) per la Gilda dei Ladri. Se volete il bonus, non fate nulla che faccia arrabbiare il capitano (ad esempio uccidere Faelian davanti a dei testimoni).

Il consiglio migliore vi arriverà dal vostro collega Valtieri: vi dirà che la comunità elfica della città imperiale è piuttosto ristretta. Qualcuno all'interno conoscerà sicuramente Faelian. Chiedete di Faelian a qualsiasi elfo della città imperiale con Ordine a 50 o superiore, per venire a sapere che vive nell'hotel Tiber Septim.

Da qui avrete varie opzioni. In base all'informazione ricevuta, potete picchettare il Tiber Septim aspettando per il ritorno di Faelian (alle 8 di sera) o aspettare che esca (1 di mattina) per ucciderlo fuori (non parlerà nell'hotel).

Capirete velocemente che Faelian non è in grado di mettere insieme una frase di senso compiuto e che è tutto preso dal rimediare della droga (skooma), lasciandovi l'impressione di potervelo fare amico portandogliene un po'. Vi darà anche un tramite: Nordinor a Bravil.

Faelian è sotto l'influenza della skooma tutto il giorno, tutti i giorni.

Ovviamente non dovete arrivare fino a Bravil per rimediare un po' di skooma. Se ne portate un po' con voi, andrà bene quella che avete. E se vi va di compiere un furto, ne potrete trovare tre fiale in uno scrigno aperto nella grande sala sopra le scale della casa del tossico Trenus Duronius, nel quartiere del tempio.

Duronius esce di casa alle 8 di mattina tutti i giorni della settimana, rientrando sempre verso le 3 di pomeriggio. La serratura della porta ha tre cilindri.

Incontratevi con Faelian in qualsiasi posto fuori dall'hotel e ditegli che avete della skooma. Lui vi inviterà ad incontrarlo nel suo "posto speciale"; la casa di Lorkmir nel quartiere dei giardini elfici, tra le 11 di mattina e le 5 di sera. Vi darà anche una chiave. Una nota sul diario vi dirà che si tratta del posto giusto per colpire. Approccio alternativo: potete capire questo metodo seguendo Faelian nei suoi giri. Dalle 2 alle 8 di mattina lo troverete in compagnia nella capanna abbandonata nel quartiere del porto. Vagabonderà, quindi, per i giardini elfici fino alle 11 di mattina quando si recherà da Lorkmir, sul lato nord della strada principale nella porzione occidentale del quartiere. Irrompete ed esplorate un po' mentre aspettate Faelian. Lorkmir è stato accoltellato nella cantina. Non c'è nessuna prova che indichi l'identità del killer; non ci sono tracce sul coltello accanto a Lorkmir; ma Faelian può essere considerato il sospettato principale: ha la chiave, Lorkmir no.

Questi sono metodi lunghi e piuttosto noiosi. Con un Ordine di 50, la cameriera dell'hotel, Augusta Calidia, vi dirà che Faelian vive lì insieme alla sua *ragazza*, Atraena. Vi dirà inoltre che gira per l'hotel solo di notte e che il resto del giorno lo passa a far uso di droga o a cercarne dell'altra (una nota sul vostro diario chiarirà che l'hotel non è il luogo adatto per ucciderlo).

Andate a parlare con Atraena. Questa triste, dolce donna, passa tutto il suo tempo nell'hotel. Con un Ordine di 50, vi darà molte informazioni, tra cui quella per cui Faelian usa la droga a casa di Lorkmir. Quest'ultima diverrà quindi la vostra prossima destinazione.

Ocheeva vi darà la tariffa standard per aver ucciso Faelian, oltre ad un arco d'acciaio stregato come bonus.

Cattiva medicina

Il signore della guerra Roderick giace mortalmente malato a forte Sutch, tenuto in vita solo da una potente medicina. Infiltratevi nel forte e rimpiazzate la medicina con un veleno che vi fornirà Ocheeva. Il cliente della Confraternita vuole che la morte di Roderick sembri causata dalla sua malattia, e così è essenziale che non vi facciate vedere da nessuno. Se verrete visti, le guardie accorreranno, il tentato avvelenamento fallirà e

voi sarete costretti ad usare le care vecchie maniere con Roderick. Veleno = bonus. Buone maniere = nessun bonus.

Caso peggiore, dovete viaggiare velocemente ad Anvil, camminare verso nord lungo la strada tra Anvil e Kvatch e, quando questa si dirige ad est, tagliare verso nord attraversando la campagna. Passerete il Campo Atrene abbandonato e la tenuta di Lord Drad per poi scendere lungo un declivio verso nord da cui vedrete la torre caduta dell'abbazia.

Ma, in base a dove vi trovate nel gioco, potrebbe essere disponibile una via più breve. Se avete completato la quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione ad Anvil", viaggiate velocemente alla locanda Croce di Brina e dirigetevi verso nord. Se avete eseguito la quest Daedric "Malacath", viaggiate velocemente all'altare e andate ad est.

Vicino a forte Sutch c'è una torre in rovina connessa con esso tramite dei tunnel allagati che Ocheeva sospetta non siano controllati. L'entrata dei tunnel è una botola posizionata nella fondazione sud ovest della torre. Dovrete scassinarla, ma da qui non incontrerete guardie fino all'entrata nel forte dove due guardie, Neesha e Ulmog gro-Cromgog, bloccano il corridoio. Stanno parlando della salute precaria di Roderick.

Potreste pensare di dover passare questi due, ma, di fatto, avete bisogno di loro per aprire una porta chiusa dietro di voi che conduce da Roderick. Strisciategli abbastanza vicini da sentire quello che stanno dicendo. Quando avranno finito, tornate indietro per la sala e nascondetevi nella seconda nicchia della parte laterale. Le guardie apriranno una porta chiusa a chiave e la lasceranno aperta. Quando Neesha andrà a sinistra verso il letto di Roderick vedrete l'armadietto della medicina subito davanti a voi.

Neesha si posizionerà accanto al letto di Roderick, mentre gro-Cromgog pattuglierà l'area accanto all'armadietto della medicina. Con un valore decente in Furtività e con l'aiuto di una magia celante, non dovreste avere troppi problemi nell'aggirarli.

La medicina di Roderick si trova all'interno dell'armadietto. Rimpiazzatela con la bottiglia di veleno per eliminarlo.

In questo caso la semplice interazione non basterà; dovrete tirare la medicina fuori dall'armadietto e infilarci il veleno. Scappate e ripercorrete i vostri passi fino alla porta e, successivamente, alla botola.

Se non avete un valore decente in Furtività, si spera che lo abbiate in Velocità. Aspettate fino al momento in cui le guardie apriranno la porta e fatevi una corsa verso il letto di Roderick, colpitelo per ammazzarlo, e gettatevi nella grande sala di sotto, creandovi un'uscita.

Ritornate da Ocheeva per la solita ricompensa. Se non siete stati visti, otterrete anche il bonus: una maglia incantata.

Chi è stato?

Voi. In una quest che sembra uscita da un vecchio giallo, sarete l'assassino della festa che si svolgerà a palazzo Summitmist a Skingrad.

All'interno, gli ospiti sfortunati vi attendono.

Gli altri cinque ospiti pensano si tratti di un gioco. Hanno accettato di essere chiusi nella casa fino al rinvenimento da parte di uno di loro uno scrigno nascosto che contiene dei soldi e (suppongono loro) la chiave per uscire.

In realtà lo scrigno non esiste e nessuno uscirà vivo dalla festa. Ognuno di loro ha ferito in qualche modo il cliente della Confraternita, e sono stati riuniti per la vostra gioia di killer. Se li ucciderete uno per volta senza testimoni, otterrete il bonus.

La casa si trova poco dopo quello più a nord dei cancelli ad est della città. Il portiere, Fafnir, vi fornirà la chiave e voi sarete dentro. Nella lobby, l'anziana Matilde Petit vi parlerà di ognuno degli altri ospiti; una giovane donna, Dovesi Dran; un Nord, Nels il cattivo; un soldato in pensione, Neville; un giovane nobile, Primo Antonius. Chiederà di voi. Dite a Petit che siete un assassino inviato per ucciderla ed il suo Ordine schizzerà al massimo. Le piacciono gli scherzi.

Potete svolgere la quest come preferite, ma ci sono tre stili generali da seguire:

1. Un lavoro di Ordine, con molti dialoghi, per scoprire cosa effettivamente gli ospiti pensano degli altri ospiti. Quando inizieranno gli omicidi, state a osservare come inizieranno a girare i sospetti. La maggior parte dei consigli che avete ricevuto riguardano questo approccio. Questa missione è piuttosto elaborata ed ha al suo interno una piccola storia e molto odio. Sarebbe un peccato non godersela uccidendo tutti senza pensarci

troppo. I personaggi hanno molte risposte uniche che variano in base alle circostanze e al livello di Ordine. Non siate frettolosi nello svolgere il lavoro. Prendetevi il tempo che vi serve per non perdervi nulla.

Usate la vostra oratoria per mettere zizzania tra gli ospiti...

...e saranno loro a fare il lavoro sporco per voi.

2. Un campo di sterminio dentro quattro mura. Senza farvi troppi problemi, potreste svolgere il lavoro in pochi minuti. Uccidere gli ospiti non è difficile e nessuno, tranne forse Neville (che va colpito con un attacco furtivo), resisterà a più di un colpo. Vagate semplicemente in giro per la casa aspettando che gli ospiti siano da soli, eventualità sempre più frequente mano a mano che li eliminerete. Dovrete attirare gli ospiti nelle stanze isolate per ucciderli (la casa è molto grande e ha molte stanze e porte, soprattutto all'ultimo piano che è quello delle stanze da letto).
3. Preparate la scena e fate in modo che gli ospiti si uccidano reciprocamente! L'anziana Matilde non attaccherà nessuno, ma con l'Ordine a 70 e le giuste circostanze, ognuno degli altri ospiti può essere persuaso ad attaccare lei o qualcun altro. Facciamo un esempio: la nascente passione di Antonius per Dran può essere canalizzata in un attacco contro di lei; se tre ospiti sono morti, Dran è viva e l'Ordine di Antonio è almeno a 70.

Tornate a Cheydinhal per prendere i soliti pezzi d'oro per gli omicidi compiuti e, se ve la siete meritata, la benedizione di Madre Notte, che fornisce potenziamenti in varie abilità.

Riposo permanente

Questa missione sarà voluta direttamente dal Consiglio della Fratellanza. Dovrete assassinare Adamus Phillida, la "peste" della legione imperiale. Per spedire un messaggio ancora più minaccioso, e vincere il vostro bonus, tagliate il dito con l'anello di Phillida e piazzatelo sulla scrivania del suo successore.

Per questa quest vi verrà fornita una freccia incantata chiamata la rosa di Sithis. Ocheeva vi dirà che, comunque, non può perforare l'armatura di Phillida. Dovrete utilizzarla quando non la indossa. Sorvegliarlo potrà servire.

La rosa di Sithis è commissionata e creata per uccidere una persona in occasioni speciali, in questo caso Adamus Phillida. Questa arma, se utilizzata contro altri, si limiterà a ferirli.

Gro-Bolmog vi suggerirà che avete più libertà d'azione di quella implicita nelle parole di Ocheeva. Non dovrete per forza utilizzare la freccia letale per eliminarlo. Noi pensiamo, comunque, che i consigli dell'orco siano piuttosto fuorvianti, visto che, se attaccherete Phillida, ve la dovrete vedere con un capitano corazzato di 15 livelli superiore a voi.

Dopo una vita passata a contrastare i piani della Confraternita, Phillida si è ritirato a Leyawiin, dove vive nelle camerate della guardia cittadina. Seguitelo durante la sua giornata o, semplicemente, parlate con la sua guardia del corpo solitaria, per sapere della vita regolare dell'anziano uomo, inclusa una nuotata giornaliera. La nuotata, in una piscina nella parte orientale della città, non avverrà prima delle 3 di pomeriggio.

Dopo una vita passata a servire la legione, Phillida ha finalmente abbassato la guardia. Mostrategli l'errore che ha commesso.

Non dimenticate di prendere il dito mozzato e le chiavi dal cadavere di Phillida. Dovete piazzare fisicamente il dito nella scrivania chiusa nell'ufficio chiuso al piano terra del quartier generale della legione imperiale, nell'anello esterno del quartiere della prigione imperiale.

A Cheydinhal, Ocheeva vi darà la ricompensa standard più altre 500 monete d'oro per aver portato il dito al nuovo comandante della legione imperiale.

E non è finita. L'omicidio è finito sui giornali; leggete il nuovo *Corriere del cavallo nero* per leggere la notizia. La prossima volta che sarete a Leyawiin, andate alla camerata della legione. La povera guardia del corpo di Phillida si è suicidata per il suo fallimento. Esaminate il suo corpo per una nota.

Di segreto e ombra

Ocheeva ha ricevuto degli ordini sigillati per voi da Lucien Lachance. Verrete invitati ad un incontro con lui a forte Farragut. Lasciate Cheydinhal dalla porta est e scalate la collina per arrivare alla torre in rovina.

Forte Farragut è popolato da sei guardiani oscuri (come quello che pattuglia pigramente il Santuario di Cheydinhal) e da molte trappole piuttosto cattive. Non dovrete affrontare tutto. Invece di entrare nella torre dalla porta principale, passate per la botola dentro l'albero morto gigante a nord est delle rovine. Da qui non sarà difficile raggiungere l'interno del sancta sanctorum di Lachance usando la scala di corda.

L'albero morto nasconde una scala che porta agli alloggi privati di Lachance. Trovatela prima di entrare a forte Ferragut, per evitare lo scontro con i guardiani scheletrici.

Le Quest di Lucien Lachance

La purificazione

Quello che vi dirà Lachance cambierà tutto. C'è un traditore nell'organizzazione che è collegato con il santuario di Cheydinhal.

Voi non siete sospettati e l'attività del traditore è iniziata prima del vostro arrivo. Ma i vostri colleghi lo sono tutti, visto che Lachance vi incaricherà di eseguire un antico rito conosciuto come la Purificazione: l'uccisione sistematica di chiunque si trovi nella base. "Si spera che nel processo muoia anche il traditore," vi dirà.

Purtroppo non esiste una via alternativa. Non svolgere la missione farà terminare le quest della Confraternita. Potrete ancora consultarvi con i vostri colleghi sulle missioni con "contratto", ma non potrete rivelare gli ordini (i vostri colleghi si meraviglieranno solo della loro segretezza) e l'unico consiglio che riceverete in merito è piuttosto disarmante: Ocheeva vi dirà che la parola di Lachance è legge.

M'raaj-Dar è diventato ragionevole, finalmente, e vuole essere il vostro nuovo migliore amico. Peccato sia troppo tardi.

Lachance vi fornirà due strumenti per aiutarvi nello sterminio. La mela avvelenata si rivelerà utile se farete prima pulizia del cibo e, quindi, aspetterete che qualcuno mangi.

Investigate approfonditamente gli alloggi di Lachance. Troverete un barile pieno di mele avvelenate!

Valtieri non mangia; Telaendril mangia nel santuario solo di Lunedì, Mercoledì e Venerdì; e M'Raaj-Dra mangia solo alle 4 di mattina!

Vi suggeriamo di evocare il furioso fantasma di Rufio nella stanza di addestramento, in modo che possa fare più danno possibile (ci possono essere fino a tre persone). Una volta che il fantasma sarà stato slegato, colpite alle spalle o eseguite attacchi potenti contro i suoi avversari. Valtieri e Ocheeva possono essere attaccati durante il sonno nelle loro stanze.

Le mele avvelenate colpiscono tutti gli NPC che le mangiano. Conservatele e usatele in qualunque momento del gioco sugli ignari NPC.

Posponete l'attacco a M'raaj-Dar fino a che non avrà finito di fare pratica d'incantesimi nella sala d'addestramento. In quel frangente avrà poco Magicka e vi dovrà combattere in altro modo. In base al giorno della settimana, potreste avere dei problemi nel trovare Telaendril, che spende parte del Martedì e del Giovedì fuori dal santuario di Cheydinhal e nel weekend va a Leyawiin (dove vaga nelle vicinanze della porta est). Se questo fosse il caso potete o aspettare il suo ritorno o andare a cercarla. I suoi orari si trovano sul corpo di Ocheeva.

Ritornate a forte Farragut. Lachance vi spiegherà che i vostri ordini verranno depositati in varie locazioni della provincia; i primi in una roccia cava sulla collina dell'Eroe. Vi ricompenserà con il cavallo nero dagli occhi brillanti, Shadowmere. Vi promuoverà infine al rango di Silenziante, il suo assassino privato.

Che Shadowmere possa servirvi come ha servito Lucien Lachance.

Le quest "Scambio furtivo"

Faccende di uno stregone

I primi ordini li troverete ad una certa distanza verso sud est sopra dei declivi ripidi. Dentro una grande roccia, troverete le istruzioni per uccidere un potente negromante di nome Celedaen, che vuole trasformarsi in un Lich (i negromanti dei vari Elder Scroll lo fanno spesso sperando di ottenere l'immortalità). Celedaen è forse troppo potente per affrontarlo direttamente, ma nella caverna potrebbero esserci degli appunti su un suo possibile punto debole.

La grotta di Leafrot si trova verso sud, e la strada diretta passa per terreni inesplorati e senza indicazioni. Dovrete compiere quasi tutta la strada contando solo sulle vostre forze. Sarà molto più semplice seguire la strada a ovest del lago Rumare, andare quindi verso sud e sud est e, infine, tagliare verso est attraversando la campagna appena a nord delle rovine Ayleid di Morahame. Non dovrete scendere troppo nelle viscere di questa piccola caverna, sorgente lungo una delle foci del fiume Panther, per trovare gli appunti del negromante. Il suo diario, *Il sentiero trascendente*, si trova sul tavolo poggiato contro il muro a est della prima stanza. Celedaen sta usando una clessidra magica per estendere la sua vita. Le note suggeriscono che rimuoverla lo ucciderà. Strisciate verso di lui nella caverna centrale e scippatelo. Volendo potreste ucciderlo nel modo classico... non fosse che è 20 livelli superiore a voi e ha il potere di evocare alleati non-morti, che vi renderebbero la vita particolarmente difficile.

Troverete la vostra ricompensa (500 pezzi d'oro) e le istruzioni successive in una sacca sul lato sud est dell'albero, posto nel mezzo del circolo del traffico sud della porta nord di Chorrol.

Parente stretto

Non ce ne sarà più nessuno quando avrete finito. Dovete uccidere tutta la famiglia Draconis: la madre Perennia e i suoi figli Matthias, Andreas, Sibilla e Caelia. Lachance conosce la locazione della sola Perennia e vi suggerirà di ottenere da lei quella dei suoi figli prima di eliminarla.

Lei si trova ad Applewatch, una fattoria a ovest di Bruma. Potrete arrivarci facilmente andando a est-nord est da Chorrol lungo la strada arancione e dirigendovi verso nord, attraversando la campagna, quando la strada gira da nord est ad est. Altrimenti potete semplicemente passare per la campagna per l'intero tragitto. Il terreno è collinare e non potrete usare il cavallo.

Non potrebbe essere più facile. Perennia crederà che facciate parte di un servizio commerciale da lei richiesto, e vi darà una lista con gli indirizzi dei suoi figli, con indicati i doni da portargli, e 100 pezzi d'oro per il vostro lavoro. Uccidetela ed eliminate anche il suo cane, Jake, se vi darà problemi. Altrimenti uccidetela subito e prendete la lista dal suo cadavere; non conta.

La vecchia matrona Draconis, Perennia, è il membro della famiglia più facile di cui prendersi cura.

Potete sterminare la sua famiglia in qualsiasi ordine. Andreas è probabilmente il più semplice da eliminare. Non indossa armature e impugna solo un coltello. Aspettate che vada a dormire (intorno alle 2 di mattina) o che la truppa della legione imperiale, che sembra permanentemente stazionata alla taverna del Dragone ubriaco di Andreas, vada via. Il posto si trova a sud est delle rovine Ayleid di Atatar, incontrate nella quest della Gilda dei Guerrieri "Azani Cuorenero".

Il momento ideale per uccidere Matthias è tra la mezzanotte e le 5 di mattina, mentre dorme nella sua stanza in cima alle scale della sua casa nella parte sud occidentale della città imperiale, nel quartiere di Talos Plaza.

Potete, invece, uccidere Caelia mentre si trova di pattuglia notturna (è una guardia cittadina) a Leyawiin; a differenza delle altre guardie è solo un livello sopra il vostro. È però meglio

attendere la sua apparizione poco dopo le 7 di mattina nella locanda delle Tre sorelle, dove potrete prendervene cura in privato. La troverete in una stanza al secondo piano; dovete scassinare la serratura per entrare.

Per raggiungere Sibylla dovrete attraversare il modesto dungeon della caverna di Valle melma. Si trova a breve distanza da Cheydinhal e contiene da sei a otto creature (Sibylla è venuta nella caverna per vivere con gli animali ed è diventata selvaggia). Le bestie non dovrebbero rappresentare un grosso problema, ma Sibylla potrebbe rivelarsi un duro ostacolo. Ha un livello più di voi e impugna una potente mazza.

Quando tutti saranno morti, interagite sulla grata nel pozzo nel cortile del castello di Skingrad per i soliti 500 pezzi d'oro e dei nuovi ordini.

Giuramenti spezzati

Un nobile Khajiit, J'Ghasta, ha rifiutato l'offerta di matrimonio di una giovane ragazza a causa della dote. La famiglia della ragazza non l'ha presa bene e vuole soddisfazione.

La vostra bussola punta verso la casa di J'Ghasta un poco a sud del cancello est della città. Dopo aver scassinato la serratura ed essere entrati, scoprirete che non è in casa.

Richiamate alla mente che i vostri ordini parlavano del fatto che lui passa molto tempo ad allenarsi nel combattimento senza armi. Una botola subito sotto le scale conduce nella stanza d'allenamento segreta.

J'Ghasta è un maestro nel combattimento a mani nude e ha trasformato il suo corpo in un'arma letale.

Questa è forse la quest più lineare che avete affrontato. Solo per il fatto che J'Ghasta ama combattere a mani nude, non significa che anche voi dobbiate farlo. Uccidetelo con la vostra arma preferita. Fatevi quindi strada fino al vecchio ponte che si trova lungo la strada dell'anello rosso nella parte sud della città imperiale. Solita ricompensa e nuovi ordini. La via più veloce è quella di nuotare verso sud dal quartiere del porto.

Giustizia finale

Il vostro prossimo bersaglio sarà una cacciatrice Argoniana di nome Shaleez che si trova nella miniera allagata a nord di Bravil.

Shaleez gira per la miniera per la maggior parte del giorno. Non dovrebbe essere difficile svolgere l'incarico facendole una visita tra le 10 di sera e le 5 di mattina, quando è addormentata. Girate a destra al primo incrocio; salite lungo una rampa che porta dentro una grossa stanza semi allagata; salite lungo un'altra rampa girando intorno l'angolo sud est; datele una martellata (metaforicamente parlando). Raccogliete le armi magiche dal suo corpo.

Vi tocca un altro viaggio per arrivare a raccogliere la vostra ricompensa e dei nuovi ordini. forte Redman si trova sull'argine est del basso Niben. È vicino a Leyawiin quanto a Bravil, ma la scelta migliore per raggiungerlo è dirigersi a Bordo dell'acqua (che si trova verso sud ovest e che potreste aver visitato in una quest della Gilda dei Guerrieri o in due di quelle Daedric). Un altare si trova a nord ovest, mentre l'altro è a est-sud est.

In un bara si trovano 500 pezzi d'oro, un piano per Alval Uvani, mentre i vostri ordini sono sulla destra della porta dentro il forte. Forte Redman è un covo di vampiri, oltre che di un singolo bandito stazionante nella torre.

Una questione d'onore

Uvani è il vostro prossimo bersaglio. È un commesso viaggiatore, a quanto dice il piano. Potete ben immaginare dove compiere l'omicidio. Sono due i problemi di questa missione: evitare di farsi pubblicità ed evitare di venire uccisi.

Uvani può uccidervi senza problemi. Non è un semplice mercante ma un mago da guerra maestro nella Distruzione. Avete bisogno di qualcosa per cancellare questo suo vantaggio: idromele. Uvani è allergico al miele che contiene. Se ne berrà un sorso, rimarrà paralizzato e alla vostra mercé.

L'idromele potete trovarlo in tutto il gioco; incluse otto porzioni nella cantina del palazzo di Summitmist a Skingrad (che avete ripulito nella quest "Chi è stato?") e cinque negli alloggi del santuario di Cheydinhal.

Ma come farlo bere a Uvani? Sarà difficile. Osservatelo. Vedrete che, quando vuole mangiare, va in giro a rubare. Gli piace procurarsi il cibo in questo modo. Voi dovrete fare in modo che l'unico cibo disponibile da rubare sia l'idromele.

Se non avete usato la mela avvelenata nella quest "La Purificazione", potrete farlo qui.

In altre parole dovrete ripulire tutte le cibarie dall'area in cui vi troverete. Questo significa, soprattutto nel caso di furti nelle locande, che rischiate di essere scoperti o di farvi vedere mentre uccidete Uvani paralizzato.

Sembra che Alval Uvani abbia bevuto il suo primo e ultimo sorso di idromele.

C'è un'altra opzione. L'unica informazione privata menzionata negli ordini riguarda la sua casa, che si trova nell'angolo sud ovest di Leyawiin. Scassinate la serratura, ripulite le credenze e aspettate che arrivi Uvani.

Comunque, Uvani non fa spesso visita alla sua casa. Leyawiin è l'ultima tappa del suo lungo itinerario. Oltretutto potrebbe arrivare in città e decidere di tornare immediatamente a Bravil. Rischiate di dover aspettare a lungo prima che si crei la situazione perfetta.

I giocatori impazienti potrebbero lasciare perdere questi metodi e decidere di affrontare Uvani nelle zone selvagge fra le città. Comunque, la vostra vittima non ruba idromele che trova in strada, non subisce imboscate (ha Furtività a 100) e dovrete combatterlo direttamente. Potete vincere la battaglia, soprattutto se vi trovate su un terreno irregolare dove Uvani avrà difficoltà nel colpirvi, ma probabilmente gli basterà colpirvi una volta per vincere lo scontro.

Raccogliete i vostri soldi e gli ordini dal ceppo cavo nel giardino, raggiungibile attraverso il passaggio tra il negozio Aste di Rindir e quello Incantesimi di Edgar, nella parte occidentale del quartiere del mercato della città imperiale.

Il Sonno più Freddo

Prossima fermata: la montagna Gnoll a est di Bruma. Dovete uccidere Havilstein-sangue-bianco, che ha ucciso un capo di Solstheim.

Si tratta di un omicidio piuttosto lineare; anche se molto duro, visto che Sangue-bianco è di cinque livelli superiore a voi ed è dotato di un'ascia magica piuttosto potente. Notate anche che la montagna è decisamente alta e piena di pendii e che dovrete da combattere simultaneamente contro un secondo avversario: Redmaw, il lupo di Sangue-Bianco.

Uccidetelo nel punto giusto e vi potrete divertire a vedere il suo corpo rotolare giù dalla montagna.

Uccidetelo nel punto giusto e vi potrete divertire a vedere il suo corpo rotolare giù dalla montagna.

I vostri ordini per la prossima quest si trovano nella rovina Ayleid di Nornal, a sud est di Cheydinhal. Il modo più veloce per arrivarci è di viaggiare velocemente alla caverna di Valle della melma, dove avete ucciso Sibylla Draconis in "Parente stretto", e dirigersi a sud. Questa volta dovrete entrare, scendere le scale, seguire il corridoio curvo e, in fondo, girare a destra al primo incrocio. Nuotate, scassinate la serratura della grata e vi troverete lo scrigno subito davanti.

Nornal è una grossa base di predoni composta da quattro piani. La esplorerete nella quest mista "Cura del vampiro".

Un bacio prima di morire

A Bravil, un elfo boscoso di nome Ungolim, passa le sue giornate dentro casa e le sere di fuori pregando una statua antica per ottenere il suo più grande desiderio. È diventato l'amante di una donna sposata. Il marito della donna ha scoperto la loro passione e ha assunto la gilda per risolvere la questione.

Verrete avvisati che, come nel caso di J'Ghasta a Bruma, Ungolim sospetta che la sua vita sia in pericolo e vi attaccherà a vista. Oltretutto ha corrotto delle guardie per proteggerlo. Il vostro diario vi suggerirà la Furtività.

Ungolim cerca la benedizione della vecchia signora Fortuna, non sapendo che la sua fortuna sta per terminare definitivamente.

Se siete veramente abili nella furtività (Ungolim ha 55 in questa abilità) potrete arrivargli alle spalle, quando si trova nelle vicinanze della statua nella parte nord della città, e percuoterlo senza pietà.

Interagite con la statua della signora Fortuna per ricevere una benedizione che potenzia la Fortuna di 10 punti per 1.000 secondi.

Prima che possiate razziare il cadavere di Ungolim o andare a prendere i vostri prossimi ordini, verrete avvicinati da Lucien Lachance, che vi dirà, essenzialmente "Che diavolo stai facendo?"

Lucien Lachance arriverà all'improvviso mostrandovi l'errore in cui siete caduti.

Potevate sospettare da soli che qualcosa non andava. Dopo tutto, avevate iniziato a lavorare per Lachance che vi aveva chiesto di cercare un traditore, ma siete finiti a svolgere missioni che sono, a giudicare dalle descrizioni, piuttosto banali.

In realtà, di banale non c'è nulla. Verrà fuori che tutto quello che sapete è sbagliato. Dal massacro della famiglia Draconis, siete stati indirizzati verso scambi furtivi falsi e, invece di eseguire le missioni di Lachance, avete decimato i ranghi della mano nera. J'Ghasta, Shaleez, Uvani e Sanguebianco erano tutti oratori o silenzianti, e Ungolim era l'ascoltatore.

Lachance vi dirà di posizionarvi in attesa nel luogo dove dovrebbe arrivarvi il vostro prossimo scambio furtivo falso e confrontarvi con chiunque sia a portare l'ordine.

Lasciarsi guidare

I vostri ordini sono sempre stati presenti nelle locazioni indicatevi prima che voi arrivaste. Non questa volta. Arriverete ad Anvil trovando vuoto il barile accanto alla statua nello stagno. Aspettate. Non passerà troppo tempo che arriverà nella vostra direzione un elfo boscoso di nome Enilroth. Lo vedrete depositare gli ordini nel barile. Se gli parlerete, vi dirà quello che sa.

Enilroth svolge il lavoro sporco del traditore.

Qualsiasi delle tre opzioni di dialogo andrà bene (le risposte saranno solo leggermente differenti nelle parole usate). Enilroth vi dirà che gli ordini gli sono stati dati il giorno prima mentre passava accanto al faro di Anvil, da un uomo incappucciato senza volto. Enilroth crede che l'uomo viva dentro il sotterraneo del faro e vi racconterà, inoltre, di un terribile odore proveniente da quelle stanze. Vi indicherà, infine, Ulfgar Occhionebbioso come l'uomo giusto per ottenere una chiave.

Gli ordini vi richiedono di assassinare Arquen, una "Puttana elfa suprema" la cui posizione non è sicura. Comunque, non andate in giro a cercare informazioni su Arquen nella locazione menzionata; la incontrerete più tardi nel corso di questa quest. Non dirigetevi nemmeno a forte Ferragut. Lachance vi ha detto che il luogo è controllato e, a parte depredarlo, non c'è niente da fare lì dentro.

Enilroth terrà i 500 pezzi d'oro. Potrete prenderle, dopo averci parlato(prima i soldi non apparirebbero nel suo inventario) scippandolo o uccidendolo.

Al faro, potrete estorcere la chiave per il sotterraneo da Occhionebbioso sia facendo seguire una richiesta a una minaccia (la prima risposta) sia, più semplicemente, chiedendogliela (la seconda risposta). Comunque, se gli chiederete la chiave e non direte più niente, verrete attaccati.

La prova che state cercando si trova sul piccolo tavolo accanto al pilastro centrale, nella stanza sul retro del sotterraneo. A giudicare da questo diario, il traditore è un lunatico ossessionato dall'ottenere vendetta su Lachance e la Madre Notte per l'omicidio di sua madre. Il diario fornisce anche la locazione per la quest secondaria "La nave fantasma di Anvil".

Qualcuno ha chiaramente dei problemi...

Prendete la testa della madre dall'altarino nella stessa stanza. Non servirà a nulla, ma vi fornirà un piccolo easter egg nella prossima sequenza madre.

Non ce la farete ad arrivare in tempo per salvare Lachance dalle mani del traditore. Ad Applewatch, lo troverete morto fra le braccia della Mano nera. I suoi membri rimanenti sono tutti qui: Arquen (che non è una prostituta ma un'iratrice), Banus Alor, Belisarius e Mathieu Bellamont.

Non vi preoccupate. Come vi aveva detto Lachance, voi non siete fra i sospettati. Invece, con la morte di Lachance, sarete promossi al rango di oratore.

La Mano nera agisce come se, con la morte di Lachance, la crisi fosse largamente superata. Voi avete letto il diario e ne sapete di più. Una di queste "dita" della Mano nera è il traditore e sta aspettando la consultazione con la Madre Notte per colpire.

Quale? Per scoprirlo vi verrà in aiuto la testa trovata nel sotterraneo del faro. Lasciatela ovunque volete dentro Applewatch. Tre membri su quattro non la noteranno quando gli parlerete. Ma uno, Bellamont, la riconoscerà e abbasserà momentaneamente la guardia.

Comunque, non potete smascherarlo (a suo tempo, ci penserà da solo a farlo). Parlate con Arquen della Madre Notte tra la mezzanotte e le 3 a.m., e vi dirà se vi sentite pronti per il viaggio verso la tomba della Madre stessa. Accettando, verrete teletrasportati insieme agli altri accanto alla statua della signora Fortuna a Bravil.

ONORA TUA MADRE

Una volta arrivati non potrete muovervi. Arquen reciterà un invocazione e, per un momento, la statua sembrerà prendere vita. Le sue contorsioni riveleranno una botola che conduce alla cripta della Madre Notte; entrando inizierà l'ultima e più corta quest della Confraternita Oscura.

I membri della Mano nera si sono riuniti per invocare la benedizione della Madre Notte.

Dopo che i vostri compagni saranno scesi, vi potrete di nuovo muovere. Seguiteli ed attivate per prima cosa la statua per ricevere la sua benedizione. Avete bisogno di un po' di fortuna extra e questa è l'ultima volta che potrete ottenerla.

Dopo la discesa, ascoltate l'appello di Arquen, alla Madre Notte risvegliata e state a guardare quello che sta per accadere. Lachance era un servo obbediente di Sithis. Il traditore fa ancora parte della Mano Nera.

La Madre Notte e il suo figlio dannato, la prima offerta per Sithis il padre terribile.

Bellamont sceglierà questo momento per colpire. Ucciderà Alor e Belisarius in un attimo. Proverà ad attaccare la Madre Notte, che non può essere uccisa e quindi attaccherà voi. Con l'aiuto di Arquen, abbattetelo. Ha 20 livelli più di voi, e possiede la spada Lunga combustione. Non sarà semplice.

Quando sarà morto, la Madre Notte vi parlerà. Vi spiegherà tutto, invitandovi a razziare il posto (i tre sarcofaghi contengono dell'ottimo equipaggiamento magico casuale),

potenzierà il vostro pugnale, lama di Pena (con le magie Danno Salute, Danno Volontà, e Demoralizza) e, infine, vi riporterà al santuario di Cheydinhal.

Una volta arrivati, parlate con Arquen che si sfogherà. Vuole rimettere in sesto il santuario. Voi verrete eletto come ascoltatore della Confraternita; il canale fra gli oratori e la Madre Notte. Avete raggiunto la cima dei ranghi della Confraternità. Da qui in poi, c'è solo da guadagnare.

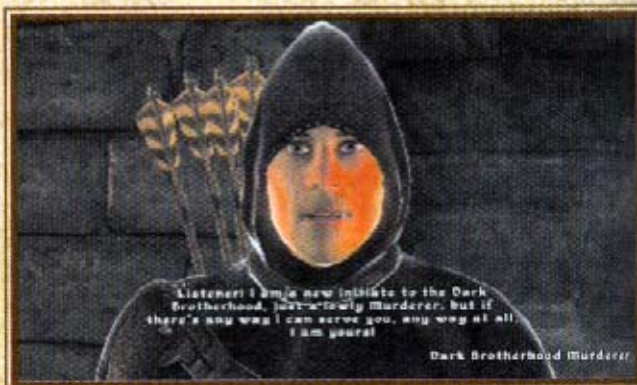
EPILOGO

SUSSURRI DI MORTE

Questa va considerata più come un'ulteriore ricompensa che come una missione. Andate a parlare con la statua della Madre Notte a Bravil settimanalmente, ritornate ogni volta da Arquen per riportarle i "sussurri" (l'identità e la locazione di un singolo cliente), e riceverete da lei la vostra parte degli incassi della settimana. È la stessa quantità di soldi che avete ricevuto come premio per le prime missioni della Confraternita: da 25 a 300 pezzi d'oro, in base al vostro livello. Notate che nessuno dei 19 potenziali clienti è reale; le loro identità e le loro locazioni sono selezionate a caso da una lista. Nessuno di loro si trova a Cyrodiil.

Le parole della Madre Notte sono seguite dalla morte.

All'inizio il Santuario sarà vuoto (ci sarete solo voi e Arquen). Non lo sarà a lungo. Una volta che avrete iniziato a raccogliere missioni, il nascondiglio verrà ripopolato da tre membri generici di basso livello: un guerriero Khajiit e un arciere Imperiale con due livelli in meno rispetto a voi; e un mago Breton del vostro stesso livello, con un repertorio di 10 incantesimi. Se avevate eliminato il vecchio guardiano oscuro del santuario, ne troverete un altro che pattuglia la sala come al solito.

Questi ragazzi vi adorano e vi temono, e voi potete aumentare il vostro fascino su di loro ponendogli domande sulla natura di Sithis e della Madre Notte. Chiedendogli di qualche pettegolezzo, spesso vi riporteranno i vostri stessi atti all'interno della Confraternita.

Come ascoltatore della Confraternita Oscura, siete temuto e rispettato più di tutti gli altri.

Potete ordinare a uno degli accoliti di seguirvi nei vostri viaggi (in teoria, se siete diventati anche arcimaghi della Gilda dei Maghi, potreste portare con voi sia un apprendista, sia un assassino alle prime armi). Gli assassini possono ricevere ordini più elaborati rispetto ai colleghi della gilda. In aggiunta ai classici "seguimi", "fermati" e "vai via", un assassino può anche essere messo in modalità furtiva ordinandogli di seguirvi con alacrità.

ARENA

Cyrodiil non se la sta passando molto bene. L'imperatore ed i suoi figli sono morti, i Daedra stanno uscendo dai loro nascondigli, Kvatch è quasi completamente scomparsa e le gilde sono sotto assedio. Solo nella grande Arena della città imperiale le persone possono mettere da parte le loro preoccupazioni e cimentarsi per qualche ora in quell'intenso sport che è il combattimento da gladiatori. Ci sono due modalità di partecipazione all'Arena. Si possono vincere soldi come scommettitore, oppure fama (e naturalmente anche pecunia) come combattente. Chiunque può giocare, siccome non ci sono particolari requisiti. Sconfiggendo i 27 avversari nel corso di 22 incontri, si vince il titolo di grande campione dell'Arena.

In ogni modo, se volete combattere, presentatevi all'ingresso dell'Arena, nella parte est della città imperiale, tra le 9 di mattina e le 9 di sera.

L'Arena della città imperiale, costruita ai tempi di Gaiden Shinji.

LO SCOMMETTITORE

Presentatevi da Hundolin, il "portinaio". Questo amichevole tizio accetterà tutte le vostre scommesse sulla squadra dei Gialli o dei Blu finchè l'Arena non chiuderà. Le puntate portanno essere di 25, 50 o 100 pezzi d'oro. In caso di vittoria, tornate da Hundolin per ricevere una quantità di soldi doppia rispetto a quella che avete puntato.

Hundolin, il portinaio, è felicissimo di accettare le vostre puntate.

Dopo aver effettuato la scommessa, entrate nella porta a destra per raggiungere una balconata che sovrasta l'Arena, in cui sarete circondati da una folla festante. Non è possibile dirigersi da queste persone ed interagire con loro, ma avrete comunque la possibilità, in determinati momenti della settimana, di parlare con otto NPC: Gwinas, Pista Marillin, e Winson (ogni giorno); Roderic Pierrane in alcuni giorni; Wumeek di Lunedì, Mercoledì e Venerdì; ed Elisa Pierrane (moglie di Roderic) ed Ulen e Dralora Athram nei weekend. (Ricordate che Gwinas ha una piccola parte nella quest principale e non si farà vivo all'Arena finchè il segmento "Il sentiero dell'alba" non sarà terminato.) Cercate di pianificare le vostre visite all'Arena nell'arco della settimana, in modo da poter parlare con tutti loro, più per divertimento che per altro. Qualcuno è eccentrico, qualcuno dipendente dal gioco, qualcun altro potrebbe essere redarguito dalla moglie e, come vedrete, qualcuno dispone di informazioni utili. (Alcuni scommettitori devono percorrere distanze notevoli per giungere all'Arena, quindi potrebbero metterci un po' ad apparire.) Quando entrerete nella stanza, l'annunciatore comincerà a parlare, i due cancelli dell'Arena si apriranno e da essi usciranno gladiatori vestiti di giallo e blu.

E' possibile vincere una fortuna nell'Arena, ma anche rimanere in mutande.

Hundolin ha detto che le probabilità di vittoria sono 50/50. E' la verità, anche se molto in senso lato. L'equipaggiamento dei combattenti è infatti casuale, ed è proprio l'insieme di armi ed armatura che spesso determina il risultato finale. Ogni lottatore ricevere un'armatura (leggera o pesante) ed ha il 90 percento di possibilità di ricevere un'arma da mischia (si va da un pugnale ad uno spadone elfico a due mani), uno scudo ed un elmo. Non è detto, quindi, che in campo ci sia una parità vera e propria.

FORTUNA

E' possibile influenzare il risultato del combattimento? Non direttamente. C'è una barriera invisibile che separa la balconata dall'Arena ed è impossibile sapere come sono equipaggiati i due combattenti finchè non sono usciti.

Se parlerete con un'altra scommettitrice, Dralora Athram, scoprirete che la Fortuna influenza il risultato finale. La signora Athram sostiene che il suo amuleto stregato la aiuta a vincere le scommesse.

Se solo avessimo un amuleto come quello di Dralora Athram...

Il gioco fa un controllo sull'attributo Fortuna non appena mettete piede in balconata; se il suo valore è superiore a 50, il lottatore su cui avete scommesso guadagna punti. Maggiore è la fortuna, maggiori saranno i punti e più elevate saranno le probabilità, anche se non è comunque detto che il combattimento vada a finire come prevedete. (Per esempio, se il gladiatore non possiede un'arma, sono molto elevate le probabilità che il combattimento finisca male, anche se il "vostro" lottatore ha molti punti in più.) Come fare quindi a far salire la Fortuna al momento opportuno? Con qualunque incantesimo, pozione, pergamena ed oggetto magico. Il trucco, però, è quello di trovarli proprio quando servono. Due incantesimi Fortifica Fortuna si possono recuperare da Trevaia nella cappella di Dibella ad Anvil. Uno fa salire la Fortuna di 10 punti per 60 secondi, l'altro di 15 per 90 secondi.

I tre tipi di pozioni Fortifica Fortuna fanno salire l'attributo rispettivamente di 10, 15 e 20 punti per 30 secondi, mentre l'incremento con le due pergamene sarà di 50 e 100! Queste compaiono tutte in mezzo al bottino, negli elenchi di oggetti relativi al livello del giocatore, ed è impossibile dire con precisione dove spunteranno fuori. Se vi accontentate di pozioni deboli, passate alla Gilda dei Maghi di Cheydinhal ed ai Libri di Renoit a Chorrol. Se siete invece alchimisti di livello Qualificato, la pozione potete farvela da voi. Vi serviranno due dei tre ingredienti che abbiano un effetto di questo tipo, come la farina d'ossa, la primula e la clavulina cinerea.

Se siete alchimisti a questo livello, molto probabilmente sarete anche già apprendisti della Gilda dei Maghi ed avrete quindi accesso all'università arcana. Troverete la farina d'ossa all'interno del complesso, nel centro di stregoneria, negli archivi mistici e nel centro praxografico. Gli altri due ingredienti, invece, sono selvatici.

Se non siete apprendisti, non potrete accedere alle aree di maggiore importanza del campus universitario e dovrete recuperare gli ingredienti nel modo più difficile.

Nella cantina di casa Agarmir (nei pressi dell'estremità sud del quartiere di Talos Plaza) ci sono 13 porzioni di farina d'ossa. Dovrete aprire una serratura a tre cilindri per entrare nella casa ed una livellata (con minimo due cilindri) per raggiungere la cantina. Agarmir passa la maggior parte del tempo fuori, per cui non dovreste avere grossi problemi. (Lo stesso Agarmir è un ladro, coinvolto nella quest mista "Gara non amichevole," per cui non storditelo se volete completare quella missione.)

Le primule crescono tra la vegetazione e c'è un 80 percento di possibilità di recuperare ingredienti utili da ciascuna pianta. Questo fiore cresce in quantità nella parte est di Cyrodiil, alle sorgenti del fiume Panther. Il luogo più vicino è il cancello di Pell. Nuotate verso sud dal fronte del vecchio ponte e poi procedete lungo il fiume finchè non trovate tre piante.

Le clavuline, invece, sono molto difficili da trovare, perchè crescono sulla superficie di alberi e rocce. In questo caso ,la possibilità di recuperare l'ingrediente da ogni pianta è solo del 50 percento. Troverete due piante nella zona nord di Leyawiin, ma per il resto sarete costretti a dirigervi fuori dalle città. La più grossa concentrazione di clavuline è a sud delle caverne di onice (sei piante), ad est-nord est di Leyawiin nei pressi del confine con la palude nera e su una piccola rovina di superficie a sud di quella Ayleid (tre piante). L'ultima la recupererete sul pendio a nord ovest del lago Rumare.

Gli amuleti disponibili, stregati con l'incantesimo Fortifica Fortuna, sono tre. Il più potente, che causa un incremento di 10 punti, può comparire improvvisamente in mezzo al bottino e nei negozi. Gli altri due invece, si trovano fuori dalle città, ed uno di essi ce l'avete proprio sotto il naso.

Il più debole, quello da 6 punti, si trova a fianco di una statua dentro alla torre in rovina sopra forte Linchal, a nord est di Kvatch. L'amuleto di valore medio, quello da 8 punti, è in cima ad un pilastro tra le rovine di forte Teleman, vicino al confine con le paludi nere a sud delle sorgenti meridionali del fiume Panther. Un personaggio con una buona abilità acrobatica lo raggiungerà saltando sul muro e poi, dopo essersi avvicinato al pilastro, balzando dall'altra parte.

(In questo modo, piuttosto rischioso a dire il vero, potrete migliorare la vostra abilità. Si consiglia, però, almeno per quanto riguarda l'Acrobazia di andare alla ricerca di addestratori e libri oppure di cercare oggetti stregati con l'incantesimo Fortifica Acrobazia.)

Potete anche prendere l'amuleto direttamente dalla signora Athram. La soluzione più semplice è quella di uccidere lei ed il marito, Ulen, anch'egli scommettitore, quando sono a casa a letto. Scassinate la serratura a tre cilindri per entrare nella loro abitazione, a nord della rotonda al centro della piazza.

Uccidete Dralora Athram mentre dorme per far sì che l'amuleto fortunato sia finalmente vostro.

Il combattente

Il cuore della bestia. Entrate nella porta a sinistra e poi procedete nel sanguedotto dell'Arena, chiamato così a causa del sangue che scende giù dal campo di battaglia.

Nel sanguedotto sono stati addestrati alcuni dei migliori guerrieri di Cyrodill.

In questa area sono addestrati i combattenti dell'Arena. Parlate con Owyn nella zona ad est della stanza a nord. Vi farà un discorso piuttosto piccato e, non appena vi dichiarerete disposti a combattere, vi definirà "cane da combattimento" e vi chiederà che tipo di veste pensate di indossare, leggera o pesante. Dovrete averla addosso in ogni combattimento, tranne l'ultimo. Per la scelta fatevi guidare dalla vostra abilità Armatura e dall'agilità che desiderate avere. Le vesti sono stregate nello stesso modo (aumenteranno la Personalità di 2 punti e l'abilità Atletica di 5), ma quella pesante pesa 27 libbre più della leggera. (Ignorate il commento di Owyn relativo alla "veste pesante." E' solo una presa in giro, non dipende dalle vostre caratteristiche.)

Per quanto riguarda il resto dell'artiglieria, non vi preoccupate. Non sarà il caso, come tra le squadre Gialla e Blu di cui si è parlato nella sezione "Lo scommettitore," a decidere cosa vi porterete dietro, anche se sarete assegnati al secondo team (Owyn ne parla relativamente alle "Regole della competizione".)

La veste è un'armatura che copre tutto il corpo ed il suo utilizzo impedisce di indossare qualunque tipo di corazza, stivali, guanti o bracciali acquisiti nel corso dell'avventura. (Se vi togliete la veste durante l'incontro, sarete squalificati e dovrete ricominciare il match. Se doveste farlo una seconda volta, sarete privati del rango che avete ottenuto e non potrete più disputare nessun combattimento.)

Sarà comunque possibile usare tutte le armi, gli scudi, gli elmi ed i gioielli incantati che volete.

Se non disponete di un'arma, ne troverete parecchie nel salone: ci sono quattro spadoni di ferro sulle rastrelliere di legno presenti in ciascuna delle due stanze principali, all'ingresso ci sono tre martelli da guerra e, dietro ad un mobile, una spada lunga di ferro. (Se desiderate far diventare quella da combattente una carriera, vi servirà qualcosa di meglio, di stregato magari.) Troverete anche, in un armadio posto sul muro nord del sanguedotto, un libro relativo all'Atletica.

Gli incontri

Una volta a posto, potrete recarvi all'Arena (l'orario, per ora, è lo stesso degli scommettitori) e, dopo aver assicurato ad Owyn

di non avere nessuna scommessa in atto con Hundolin, ditegli che siete pronti a combattere. Dopo aver ricevuto le prime istruzioni, entrate nel cancello e poi procedete nel passaggio che porta dritti nell'Arena. Una volta in cima alle scale, sentirete che l'annunciatore avrà già cominciato il suo discorso. E' il vostro momento.

Per combattere nell'Arena dovete passare dal bisbetico maestro d'armi Owyn.

TATTICHE

Il combattimento è sempre all'ultimo sangue. Si possono usare incantesimi, archi e frecce, si può tentare di scappare via urlando, non ci sono praticamente limiti. Ci sono molti modi per vincere. La maggior parte ha a che fare con le tattiche di combattimento, di cui si è parlato nel capitolo "Combattimento." Ci sono però anche strategie più specifiche.

Il campo di battaglia è un'area di forma circolare, da cui non si può fuggire, siccome i portoni laterali, al vostro passaggio, si chiudono. Non è possibile rifornirsi durante il combattimento, per cui preparatevi in anticipo pozioni, incantesimi, armi e quel po' di armatura consentita. Più riuscirete a ritardare il vostro arrivo nell'Arena, più oggetti utili recupererete nel corso delle vostre avventure (e, di conseguenza, vi comporterete meglio in combattimento.)

Potete saltare sulle spalle a fianco dei cancelli, ma non sono sufficientemente alte per non ritrovarsi nel raggio d'azione di un'arma da mischia. Gli spuntoni lungo certe parti del muro, poi, non provocano danni.

I quattro blocchi messi a quadrato attorno alla grata centrale, possono mettere in difficoltà chi insegue e lo stesso si può dire per i quattro pilastri vicini ai muri, i quali fungono anche da protezione contro armi a distanza ed incantesimi.

Le uscite dei due team sono una opposta all'altra. Non potete lanciare né frecce né incantesimi quando sono chiuse, ma non appena si aprono potete dare il via al combattimento con un bel colpo a distanza. Si tratta del momento in cui l'avversario è più lontano da voi, per cui non sprecate questa possibilità.

La battaglia comincia all'apertura dei cancelli ed infuria finchè uno dei due combattenti non è morto.

Ricordate che i cancelli sono chiusi durante il combattimento, per cui non arretrate per tentare di fuggire; una tattica simile potrebbe rivelarsi una trappola mortale.

Gli avversari sono piuttosto vari, ma sono tutti molto veloci ed estremamente aggressivi. Per questo motivo, vi conviene essere piuttosto rapidi o disporre di incantesimi e magie in grado di rallentare l'avversario o velocizzare voi stessi. Se riuscirete ad andare più in fretta dei Gialli, potrete vincere molti incontri, anche contro avversari altrimenti superiori, semplicemente tenendoli a distanza di sicurezza e logorandoli lentamente con qualche incantesimo, per poi avvicinarsi ed infliggere il colpo di grazia.

Questo vi darà la possibilità di apprendere alcune nozioni relative al protocollo dell'Arena: non si può saccheggiare il cadavere degli avversari o prendere armi e scudi che erano in loro possesso. Non potrete nemmeno entrare nell'anticamera dei Gialli. (Anche perchè non esiste.) Tutto ciò che potete fare è tornare nella vostra Stanza rossa ed usare il Bacile di Renewel per recuperare Salute ed Energia, poi tornate da Owyn per chiedergli una ricompensa e, al termine di ciascuna delle sette serie di combattimenti, una promozione.

Tra un incontro e l'altro potrete chiacchierare con uno dei vostri compagni di squadra e con una scontrosa rivale, visto che entrambi saranno a fare esercizi nel sanguedotto. Le continue prese in giro della rivale vi faranno venire una voglia incredibile di ucciderla nel match finale.

GLI AVVERSARI

Gli incontri "Cane da combattimento"

In questi combattimenti affronterete un'elfa dei boschi dotata di una spada lunga, uno scudo leggero ed un elmo; un imperiale con elmo e scudo più pesante; ed un arciere Argoniano. Sono tutti superiori a voi di un livello, ma solo l'imperiale ha qualche possibilità di vittoria. Riceverete 50 pezzi d'oro dopo ciascuna delle prime due vittorie e 100 con la promozione ad "attaccabrighe" dopo il terzo.

Gli incontri "Attaccabrighe"

Un Nord ed un Khajit, entrambi armati con una bella ascia, di due livelli superiori a voi, saranno i vostri primo e terzo avver-

sario. Il secondo combattimento sarà invece contro due gemelle elfe dei boschi, superiori solo di un livello, armate con un arco ed uno spadone. Fate attenzione all'arciera, che dispone di una pozione Camaleonte. Ad un certo punto, sparirà e comincerà a lanciarvi addosso delle frecce. In quei frangenti, nascondetevi dietro i pilastri ed usate degli incantesimi curativi quando la pozione avrà esaurito il suo effetto. Le prime due vittorie varranno 100 pezzi d'oro ciascuna, mentre la terza 150, con conseguente promozione a "lettera di sangue".

Le due gemelle elfe dei boschi vanno sconfitte entrambe se si vuole essere dichiarati vincitori.

Gli incontri "Lettera di sangue"

Qui le cose cominciano a farsi abbastanza difficili. I vostri avversari non sono così tenaci come i precedenti, ma dispongono di un migliore equipaggiamento. La prima guardia-rossa ha una mazza, la signora Bretone che seguirà vestirà un'armatura pesante, brandirà una spada corta e disporrà di incantesimi Resistenza e Velocità. I primi due incontri valgono 150 pezzi d'oro ciascuno, mentre il terzo vale una promozione a "mirmidone" e 200 pezzi d'oro.

Gli incontri "Mirmidone"

Il pugnale Colpo di bagliore usato dal vostro primo avversario è stregato con una magia Danno da gelo. L'elfo (armatura leggera e spada lunga) e l'orco che arriveranno dopo (armatura pesante ed ascia d'argento) sono molto simili. Le prime due vittorie varranno 200 pezzi d'oro ciascuna, mentre la terza varrà la promozione a "guerriero" e 250 pezzi d'oro.

Gli incontri "Guerriero"

La vostra prima avversaria, una spadaccina, è di tre livelli superiore a voi ed alquanto rapida con la sua spada lunga, ma anche con gli incantesimi che è in grado di lanciare. Ascoltate il consiglio di Owyn e cercate di sconfiggerla velocemente. Nel secondo incontro ve la vedrete con un orco dotato di un grosso e vecchio martello da guerra, da cui basterà essere colpiti un paio di volte per morire. Restate a distanza di sicurezza, ma non esagerate, perchè comunque dovrete colpirlo. Il martellone è pesante e lento, per cui avrete qualche istante tra un tentativo e l'altro per un colpo rapido. Le prime due vittorie varranno 250 pezzi d'oro ciascuna, mentre la terza una bella promozione a "gladiatore" e 300 pezzi.

Gli incontri "Gladiatore"

I tre prigionieri Argoniani non sono armati e non creano problemi, a meno che non riescano a circondarvi e comincino a prendervi a mazzate. (Sono tutti superiori a voi di un livello e piuttosto dotati nel Corpo a Corpo.) Cercate quindi di stare lontani da loro e dai muri, approfittando dei pilastri per seminarli e farli anche separare. Quando ciò avverrà, eliminateli rapidamente uno per uno. Dopodichè dovrete vedervela con un Khajiit che disporrà di svariate pozioni curative e di un Bretone armato di spada lunga. Le prime due vittorie varranno ciascuna 300 pezzi d'oro e la terza 350, oltre alla promozione ad "eroe."

Gli incontri "Eroe"

L'ultima serie si apre con quello che sarà probabilmente uno scontro lungo e sanguinoso. Il vostro avversario sarà un ex membro degli Spadaccini (di svariati livelli superiore a voi) che sembra poter disporre di tutto il suo vecchio arsenale, compresa la spada Akaviri. Assicuratevi di avere qualche pozione curativa da parte per questo match.

Una volta serviva l'imperatore, mentre adesso questo ex-Spadaccino ha deciso di sfruttare le sue abilità contro di voi.

Il secondo incontro potrebbe non durare molto. Ve la vedrete con un mago di cinque livelli superiore a voi, dotato di incantesimi Danni da fuoco e di uno scudo stregato con un potente Resisti alla magia. Non è quindi il caso di mettersi a lanciare incantesimi. Come accaduto prima con la spadaccina, cercate di sfruttare le vostre abilità nel corpo a corpo per sconfiggerlo rapidamente. Le prime due vittorie varranno 350 pezzi d'oro.

Il terzo match sarà molto duro. Dovrete scontrarvi con la campionessa dei Gialli, quella donna scontrosa che avevate incontrato nel sanguedotto, ed un paio di suoi compagni. La donna è di sette livelli superiore a voi, mentre gli alleati, un mago ed un arciere, sono rispettivamente due livelli superiore e pari a voi. Il primo, però, dispone di un arco potente, mentre il secondo è in grado di lanciare efficaci incantesimi di Recupero e Distruzione.

Fortunatamente, non sarete soli. Ci sarà un cinghiale (visto prima nel sanguedotto) a combattere al vostro fianco. Non sarà facile nemmeno con lui, visto che non potrete controllare i suoi movimenti. Negli scontri con la campionessa, l'animale cercherà di mostrare tutto il suo valore. Solitamente, però, si

occuperà di disturbare uno dei tre oppure di rosicchiare qualcuno alle spalle mentre voi lo colpite da davanti.

Sbarazzatevi prima degli alleati, i quali cercheranno di colpirvi con incantesimi e frecce. La campionessa potrebbe riuscire ad andare a segno un paio di volte in questi frangenti, ma non sarà un problema, soprattutto se vi siete portati dietro delle pozioni curative.

Il successo varrà 500 pezzi d'oro e la promozione a "campione."

Incontro con il grande campione

Potrete sfidare anche il grande campione dell'Arena, il mezzorco Agronak gro-Malog, conosciuto (ed amato) dalla gente di Cyrodiil con il nome di "Principe grigio."

Il Principe Grigio non è mai stato sconfitto. Sarete voi a mettere fine al suo regno come grande campione?

Per questo arduo compito, Owyn vi manderà da Ysabel Andronicus, che si trova dall'altra parte della stanza. Finora, la donna è stata piuttosto scortese con voi. Lo sarà ancora, ma almeno risponderà alle vostre domande.

In questo incontro non varrà quasi più nessuna delle normali regole. Potrete indossare l'armatura che preferite. Andronicus vi dirà che gro-Malog porterà una veste pesante di valore (simbolo del suo status di campione), pesantemente stregata e vi suggerirà di fare lo stesso.

La veste del vostro avversario, infatti, fa salire Salute, Energia, Atletica e Personalità di 10 punti. gro-Malog è poi dotato di una spada lunga e di uno scudo, oltre a sapere molto bene come sfruttare al meglio il suo equipaggiamento. (Le sue abilità Armatura pesante e Lama sono ad un livello molto elevato, come l'Energia. E' un avversario davvero duro.)

Preparatevi per il combattimento rinforzando un po' tutto: armatura, armi, pozioni, incantesimi e così via. Le stesse tattiche utilizzate negli scontri precedenti faranno al caso vostro anche in questo. Cercate di mantenere una certa distanza dal nemico e, quando prova a colpirvi, bloccate spesso e volentieri.

Supponiamo però che, in questo modo, non riusciate a batterlo. C'è una via d'uscita. Parlate con gro-Malog del "Principe grigio" e date il via alla questa mista "Origine del principe grigio." (Date un'occhiata al capitolo "Quest miste" per saperne di più.)

In questo modo sarete inviati a cercare le prove delle origini nobili di gro-Malog, le quali vi porteranno a scoprire che il vostro nemico è per metà vampiro. Se siete già campioni nel momento in cui vi apprestate a completare la quest, egli vi chiederà in ginocchio di sfidarlo. Quando lo farete, la sua risposta non sarà quella che vi aspettate.

Dopodiché, andate nuovamente da Andronicus e sceglierete un soprannome. I personaggi di sesso femminile hanno due possibilità: Signora fortuna o Vergine di ferro. Fate una scelta ragionata, visto che questo nome rimarrà con voi fino al termine dell'avventura, poi procedete nell'Arena.

Scegliete il nome che definisce al meglio il vostro personaggio.

Vi sembrerà, se avete giocato a *Morrowind*, di essere nuovamente in procinto di effettuare un combattimento. I personaggi a cui toglievate la vita nel gioco, di solito tornavano indietro alla ricerca della vendetta. E nell'Arena, almeno inizialmente, avrete l'impressione che nulla sia cambiato. Non appena esce dal cancello, infatti, gro-Malog si dirige di corsa verso di voi...

...fermandosi poco dopo. Ritirerà la sua spada, resterà davanti a voi e vi chiederà di mettere fine alla sua vita.

Colpitelo una volta per accontentarlo, poi toglietegli la veste (ed eventualmente prendetegli anche il resto, se c'è qualcosa che vi serve) e portatela ad Andronicus per ricevere 1000 pezzi d'oro e la vostra armatura di valore (che sarà stregata quanto quella di gro-Malog's e pesante quanto quella che avete indossato inizialmente.)

Ce l'avete fatta. Ci inchiniamo a voi.

Epilogo

Dopo essere stati nominati grandi campioni, Andronicus vi inviterà a discutere il vostro futuro.

Vi parlerà della possibilità di affrontare incontri settimanali in cui combattereste contro mostri ed animali selvaggi. Questi match, che non avrebbero mai fine, possono svolgersi in qualunque ora del giorno. (Non cambia nulla per quel che riguarda le scommesse.) Avrete sempre tre opzioni, di difficoltà diversa ed il premio finale dipenderà dal numero delle creature uccise e dal vostro livello.

Se siete a Livello 5 o inferiore, potrete combattere contro un cinghiale, un cinghiale e un lupo, o due lupi ed un guerrigliero

goblin. Ai Livelli 6–8 potrete vedervela con un goblin forsennato, due troll, o due goblin forsennati ed un troll. Ai Livelli 9–11, affronterete uno o due leoni di montagna, oppure due di questi ed uno spriggan. Ai Livelli 12–14 ci saranno un orso, due minotauri oppure un orso e due minotauri assieme. (L'orso assomiglia molto a quello bruno che avevate incontrato in precedenza, ma ha caratteristiche diverse, tra cui ben 75 punti in più.) Ai Livelli 15–17, i vostri possibili rivali saranno un orco, due orchi, o due orchi ed un dreugh terrestre. Dal Livello 18 in poi, ve la dovrete vedere con dei lord minotauri, da uno a tre, per la precisione.

Poi, avrete un fan, che incontrerete non appena usciti dall'Arena. Questo elfo del bosco, dai capelli che assomigliano un bacio di cioccolato, pur essendo gialli, vi ha visto uccidere il Principe grigio ed ora vi adora devotamente. Si offrirà di portarvi l'arma, pulirvi le scarpe e grattarvi pure la schiena. Per il momento, si limiterà semplicemente a seguirvi ed a stare fermo quando glielo direte.

In quanto grandi campioni, sarete adorati da un vero e proprio fan!

Questo personaggio non è affatto inutile. Se entrerete in un'area buia, di notte, egli recupererà una torcia e vi farà addirittura da radar, avvisandovi se ci sono nemici in zona. Nel momento in cui qualcuno vi minaccerà seriamente, però, scapperà e tornerà solo a pericolo passato. Se poi vi doveste stufare della sua presenza, potrete sempre attaccarlo. Egli proverà a difendersi vigorosamente, ma essendo di sei livelli inferiore a voi, non durerà molto. (Non potrete comunque ucciderlo; in caso di sconfitta, il fan tornerà fuori dall'Arena.)

Il vostro status porterà anche alla nascita di pettegolezzi e voci su di voi. Sentirete parlare delle vostre imprese dalla gente, che sarà spesso estremamente felice di vedervi arrivare.

Solo una persona, il gladiatore dei Blu, che vi aveva incoraggiato durante la vostra scia di vittorie, sarà dispiaciuto del fatto che abbiate ucciso il suo amico e mentore.

"Congratulazioni, grande campione," dirà amaramente. "Spero che ne sia valsa la pena."

PAPA'!

Un'ultima nota. A sud-sud-ovest dell'Arena, sotto un piccolo colonnato Romanico, una guardia rossa di nome Branwen ed un Argoniano di nome Saliith si allenano dalle 6 del mattino all'1 di pomeriggio per diventare combattenti dell'Arena.

Ogni giorno, Branwen e Saliith lavorano duro per raggiungere il loro obiettivo, quello di diventare combattenti dell'Arena.

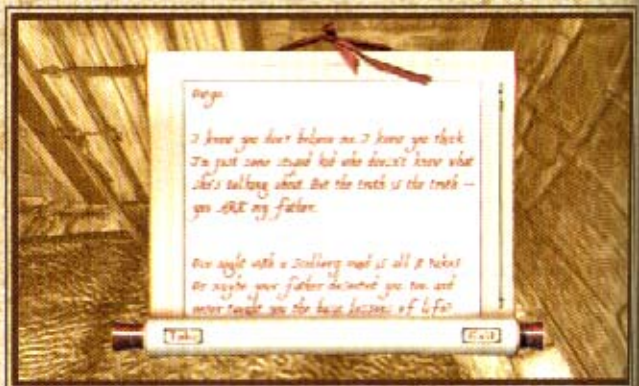
Se andrete da loro, non darete il via ad una vera e propria quest, ma otterrete qualche informazione in più sull'altrimenti anonimo maestro d'armi Owyn.

Entrate nel sanguedotto e guardate per terra, a destra dell'armadietto delle vesti vicino ad Owyn per trovare un pezzo di carta. Si tratta di una lettera di Branwen ad Owyn, nella quale la ragazza afferma di essere sua figlia.

"Credevi che ti sarebbe bastata una notte con una sguattera," scrive la ragazza. "O forse anche tuo padre non ti ha mai voluto e non ti ha mai insegnato nulla della vita?"

Papa—

I know you don't believe me. I know you think I'm just some stupid kid who doesn't know what she's talking about. But the truth is the truth — you ARE my father.

One night with a scullery maid is all it takes. Or maybe your father deserted you too, and never taught you the basic lessons of life?

Il pezzo di carta trovato sul pavimento permette di leggere le parole di Branwen, ma anche di capire l'opinione di Owyn sulla faccenda.

Nessuno dei due si esprimerà sulla questione. (Sospettiamo che il commento di Owyn sia proprio l'accartocciamento.) Comunque, una volta arrivati dai due futuri combattenti, attendete che se ne vadano, poi scassinate la serratura a cinque cilindri del baule presente nel loro accampamento. (E' anche possibile borseggiare, o addirittura uccidere, Branwen per la chiave.) Nel baule ci sono 100 pezzi d'oro, il libro di abilità *La canzone di Hrormir*, ed un bracciale stregato che fa salire l'abilità Corpo a corpo di 20 punti. C'è poi un altro baule, nell'atrio dell'arena, con 500 pezzi d'oro. Fate attenzione alle guardie, però, in questo caso.

Le quest Daedric

Ci sono 15 quest Daedric. Questo numero, però, non è del tutto vero, siccome molte di esse sono composte da due o tre missioni ed una, addirittura, ne comprende cinque.

Prima di ricevere un compito specifico da un lord Daedra, dovrete trovare il santuario e poi fare l'offerta appropriata.

Spesso, poi, nessuno vi aiuterà a trovare il santuario (ciò avviene in sei quest). Eventuali, aiuti, nelle altre quest, giungeranno al massimo da un paio di persone e solo se disporrete degli argomenti di conversazione adatti. (Ovviamente, è possibile capitare per caso nei pressi dei santuari durante l'esplorazione, ma se qualcuno vi dice espressamente dove si trovano, risparmierete un sacco di tempo.)

Come fare, quindi, a far comparire gli argomenti necessari ("sette Daedra" e "santuari Daedra")? Se avete appena cominciato a giocare, non potete. Dovrete infatti leggere il libro *Eretici moderni: uno studio sull'adorazione dei Daedra*, che è però disponibile solo per i personaggi che hanno già fatto progressi nel gioco. Per recuperarlo, infatti, dovrete completare il segmento "Priorato di Weynon" della quest principale e terminare le quest con raccomandazioni della Gilda dei Maghi. Completare il segmento "Priorato di Weynon" vi dà accesso al tempio del Signore delle nuvole, fortezza degli Spadaccini arroccata tra i monti Jerall a nord ovest di Bruma. Il libro si trova su un tavolo della sala grande o su uno scaffale della biblioteca nell'ala est. Terminare le quest con raccomandazione vi consente di accedere alle aree inizialmente chiuse dell'università arcana della città imperiale: il libro, in questo caso, si trova al piano terra, su uno scaffale degli archivi mistici. Anche le offerte sono spesso molto difficili da trovare. In 10 quest, dovrete fornire degli oggetti, a volte alquanto oscuri. In altre dovrete invece reperirne tre molto più semplici da individuare. In un'altra, dovrete modificare le vostre caratteristiche nel modo in cui vi chiederà il lord Daedra.

Le quest Daedric, poi, sono legate al vostro livello. Per esempio, per svolgere quella di Sanguine, dovete essere almeno di Livello 8. Le ricompense di queste missioni sono le armi, le armature e gli oggetti più potenti del gioco. Non servirebbe a nulla avere un piccolo personaggio di livello 1 che corre in giro con una mazza di Molag Bal, non pensate?

Quest Daedric, livelli richiesti e ricompense

Quest	Manufatto	Livello richiesto
Azura	Stella di Azura	2
Boethia	Spada Marchio d'oro	20
Clavicus Vile	Masque di Clavicus Vile	20
Hermaeus Mora	Oghma Infinium	20*
Hircine	Pelle del salvatore	17
Malacath	Volendrung	10
Mephala	Lama d'ebano	15
Meridia	Anello di Khajiiti	10
Molag Bal	Mazza di Molag Bal	17
Namira	Anello di Namira	5
Nocturnal	Chiave scheletro	10
Peryite	Spezzincantesimo	10
Sanguine	Rosa sanguigna	8
Sheogorath	Wabbajack	2
Vaermina	Teschio della corruzione	5

* Per essere svolta bisogna sia essere al livello richiesto che aver completato tutte le altre quest Daedric.

Azura

La lettura di *Eretici moderni* vi fornirà anche il luogo in cui trova il santuario di Azura. Per molti giocatori, questa sarà la prima quest Daedric. Dopo tutto, la quest "Azura" è praticamente incorporata nel segmento "Sangue dei Daedra" di quella principale. In questa missione bisogna infatti recuperare il manufatto Daedric di cui Martin ha bisogno per aprire un portale per il Paradiso di Camoran.

Nessuno, comunque, vi obbliga a seguire il programma. Potete svolgere "Azura" separatamente dalla quest principale. Il manufatto può arrivare da una qualunque tra le 15 quest Daedric. Quella di Azura può quindi essere effettuata quando volete, prima comunque dell'ultima quest, "Hermaeus Mora."

Il santuario si trova nelle montagne Jerall a nord del lago Arrius, situato a sua volta a nord-nord est di Cheydinhal. Se avete portato a termine la quest della Gilda dei Guerrieri "La figlia del nobile," raggiungete rapidamente la tenuta di Lord Rugdumph e poi procedete a nord ovest. Se avete completato la quest della Gilda dei Ladri "Far finta di non vedere," dirigetevi di corsa al tempio delle Antiche falene, quindi procedete prima a sud ovest e poi a sud giù dalla valle. Il santuario si trova sul pianale ad ovest.

I seguaci della dea che incontrerete nel santuario saranno molto più pacifici delle creature selvagge Daedric incontrate finora. Purtroppo, però, sono tutti molto sospettosi di voi e non vi parleranno o diranno nulla.

La comunione dei fedeli al santuario di Azura.

Tentate comunque di parlare con l'elfo oscuro Mels Maryon, fate salire il suo Ordine a 50 per apprendere come evocare la dea: dovrete offrire della polvere di bagliore al santuario all'alba o al tramonto. Questo ingrediente si trova tra i resti dei fuochi fatui, creature eteree che si fanno vedere solo nei dungeon di creature mitiche al Livello 10 e nelle aree paludose al Livello 9. (Il luogo più vicino in cui trovarle sarebbe Kingcrest, situato a est-sud est del santuario.)

A volte, potrete comprare questo raro ingrediente dagli alchimisti. Potete anche attendere lo svolgimento del segmento "Sangue dei Daedra" della quest principale, durante il quale tre fuochi si faranno vivi sul pendio a nord del santuario di Azura, oppure della quest della Gilda dei Guerrieri "Mistero alla guardia di Harlun," durante cui ne compariranno altri tre all'ingresso della grotta paludosa.

Se nessuna di queste possibilità dovesse essere praticabile, non disperate, perché troverete una porzione di polvere di bagliore all'interno della Gilda dei Maghi di Bruma, su un tavolo nella parte sinistra dell'angolo nord ovest della cantina. (Per far sì che non sia considerato un furto, parlate prima con Jeanne Frasoric, in modo da entrare nella gilda.)

Maryon non vi darà orari precisi per l'offerta, si limiterà a parlare di "alba" (dalle 5 alle 7 del mattino) e "tramonto" (dalle 5 alle 7 di sera). Questo è una delle rare occasioni in cui il gioco richiede la vostra presenza in un momento specifico.

Attivate il santuario con la polvere di bagliore nel vostro inventario (dovrete aver raggiunto almeno il Livello 2) ed Azura vi chiederà di lenire la sofferenza (di uccidere, in altre parole) di cinque dei suoi seguaci, i quali avevano ucciso il vampiro Dratik, ma erano anche stati infettati dal vampirismo.

La miniera sventrata in cui abitano si trova oltre la montagna a sud ovest. E' piccola, ma al suo interno si trovano cinque "Fratelli afflitti" che vogliono solo il vostro sangue, ciascuno dei quali è indicato sia sulla mappa che sulla bussola.

Due di loro sono nella parte più bassa della miniera, dietro una porta segreta nell'angolo nord ovest, che verrà aperta solo tirando una corda. Essi potranno infettarvi con la malattia dei vampiri (emofilia porfirica), per cui portatevi dietro una o due pozioni di tipo Cura malattia.

Suonate per far arrivare qualcuno.

Ispezionate bene il corpo del vampiro orco per trovare una nota, che dovrete riportare ad Azura al santuario. La vostra ricompensa sarà una stella di Azura, una gemma dell'anima superiore, addirittura riutilizzabile.

Questa cosa potrebbe scapparvi. Azura dirà di accendere delle candele in memoria dei suoi servi. Così accadrà quando ucciderete i vampiri. Dopo aver fatto fuori l'ultimo, infatti, vedrete cinque candele arancioni sulla grande roccia dietro al santuario.

Boethia

L'argomento "santuari Daedric", vi consentirà di venire a conoscenza di dove è situato il santuario di Boethia. Parlate con Bora gra Uzgash, che gestisce Merci e provviste da Borba ad est del cancello ovest di Cheydinhal. (La signorina gra Uzgash esce solo per cena e la troverete al capanno di Terrenuove dalle 8 alle 10 di sera.)

Il santuario si trova a sud est, ma è davvero lontano. Impiegherete metà del tempo se siete già passati da Drakelowe nella zona dell'alto fiume Corbolo per la quest mista "Cura del vampiro." Altrimenti, sarete costretti ad affrontare un lungo e difficile viaggio lungo la frangia occidentale delle montagne.

Al santuario, parlate con Haekwon, una guardiarossa, il quale vi dirà che dovrete offrire un cuore Daedra. Potrete trovarli nei corpi dei Daedra dalla forma più umana, i Dremora e gli Xivilai. Il vostro diario vi informerà che dovrete essere almeno di Livello 20 per affrontare la quest.

Gli Xivilai compaiono un paio di volte all'interno del Paradiso di Camoran nella quest principale. Solitamente, però, sono nemici livellati che si fanno vivi solo dopo aver raggiunto il Livello 20 o 21. I Dremora, invece, sono facili da trovare sia dentro che attorno alle cittadelle Daedric di Oblivion.

Se siete in possesso dell'incantesimo appropriato, potete evocare uno di questi Daedra per poi strappargli il cuore. Athragar della Gilda dei Maghi di Chorrol vende un incantesimo Evoca Dremora, Volanaro della Gilda dei Maghi di Bruma offre un costoso incantesimo Evoca lord Dremora, mentre Borissean, che trovererete al centro praxografico dell'Università arcana dispone invece di una magia Evoca Xivilai.

Ci sono poi anche un paio di cuori Daedra nel mondo di gioco: uno all'interno di una vetrinetta con una serratura a

quattro cilindri negli uffici al piano di sopra della Gilda dei Guerrieri di Anvil, l'altro su un tavolo nella grande stanza alla base delle scale al piano superiore di Ceyatatar (una rovina Ayleid a nord della strada dorata a circa due terzi del percorso tra Skingrad ed il lago Rumare).

Avete tutto? Pozioni? Armi ed armature? Martelli da riparazione? Avete riempito le gemme dell'anima?

Attivate il santuario di Boethia con il cuore che avete nell'inventario per farvi accogliere in modo piuttosto scortese dalla divinità, la quale però vi darà comunque una possibilità di dimostrare ciò che valete. Vi aprirà così un portale per Oblivion e vi sfiderà a prendere parte al suo "Torneo del decimo sangue," una serie di duelli uno-contro-uno tra voi ed alcuni membri delle altre nove razze di Tamriel. (Il decimo "sangue" è un riferimento a voi. Non combatterete contro vostri simili.)

Dovrete completare un circuito di nove piccole arene quadrate, collegate da cancelli e disposte in cerchio attorno ad una statua di Boethia, con il dio (invisibile) che si divertirà a fare da annunciatore e commentatore.

Arrivate al torneo riforniti di tutto punto, con pozioni, martelli da riparazione, armi ed armature, oltre a gemme dell'anima e pietre di Varla piene per ricaricarvi magicamente. I nove avversari saranno ossi duri e li dovrete combattere uno dopo l'altro, senza potervi riposare o tornare a casa per mangiare e mettervi qualche cerotto. Se vi siete portati dietro un equipaggiamento di valore, non avrete problemi a sbarazzarvi di coloro che dispongono solo di qualche pozione velenosa o paralizzante. Sfruttate al meglio tutto il vostro Impaccio prima di arrivare al torneo.

Benvenuti allo stadio di Boethia.

Dopo tutto, cosa volete che siano dei combattimenti uno contro-uno? Poi, attorno a voi c'è un sacco di lava e le guardie di Boethia si sono dimenticate di mettere delle protezioni ai lati del ponte. Ci sono poi un sacco di posti in cui potrete chiudere i nemici per picchiarli e diversi stretti percorsi nei pressi della lava in cui qualcuno potrebbe avere un incidente.

Dopo aver sconfitto il nono avversario, comparirà un altro portale. Quando avrete saccheggiato tutti i nemici, entrate nel portale, tornate al santuario ed attivatelo per ricevere una meravigliosa spada chiamata Marchio d'oro, stregata con un incantesimo di tipo Danno fuoco che provoca 22 punti danno a colpo. (No, non potete convertirla in una Eltonbrand come in *Morrowind*.)

Clavicus Vile

Nessuno vi dirà dove si trova questo santuario. Sappiate però che è situato a sud ovest della città imperiale, tra le strade d'oro e dell'anello rosso.

Arrivati al santuario, parlate con il Khajiit, Ma'Raska. Questi vi spiegherà che per fare affari con la divinità serviranno almeno 500 pezzi d'oro. Il vostro dirio vi dirà che dovete essere almeno di Livello 20. Se avete già tra le mani quell'oro, attivate direttamente il santuario.

Clavicus Vile ed il suo cucciolo, Barbas

Vile vuole una spada che contiene l'anima del guerriero Umbra. (Potreste aver già incontrato e sconfitto questo anonimo personaggio tra le montagne dietro a Suran in *Morrowind*.) La quest partirà al cancello di Pell, in un villaggio vicino alla strada dell'anello rosso, a sud della città imperiale e ad est del santuario.

Non avrete fatto molta strada quando sentirete una voce. Non voltatevi, perché intanto non c'è nessuno. La voce è quella di Barbas, il segugio di Clavicus Vile, proveniente dalla statuetta di un cane comparsa nel vostro gigantesco zaino al termine del discorso di Vile.

Barbas insiste dicendo che avete fatto un cattivo affare. Il vostro diario vi dirà che la spada, nelle mani di Vile, potrebbe essere causa di "rovina" per il regno. "Lascia le cose come sono," vi dirà Barbas. "Lascia perdere. Ti conviene, davvero."

Potrete lasciar perdere in qualunque momento, come in ogni altra quest. Ma non avete fatto ancora nulla da poter lasciar perdere. A Pell, andate da Irroke il grosso (che vive nella parte est del villaggio, ma passa quasi tutta la giornata a girare in zona.) Quando il suo Ordine verso di voi sarà salito a 60, egli si aprirà e vi spiegherà che la sua apprendista Lenwin aveva trovato la spada di Umbra, era stato posseduto dall'oggetto, aveva adottato il nome "Umbra," poi era scomparso assieme ai mercenari. Sembra però che la ragazza sia stata vista recentemente nella vicina Vindasel, una rovina Ayleid lungo la strada dell'anello rosso, ad ovest nord ovest da lì.

Non è difficile raggiungere Lenwin/Umbra, i nemici e le trappole si passano agevolmente. Quando la vedrete, noterete che è esattamente come ve la aspettavate. Dovrete fare una scelta: potrete andarvene o combattere. In realtà, avrete tre possibilità. Barbas considererà saggia l'eventuale decisione di andarsene, perchè non vi farà perdere la vita. Umbra è uno dei personaggi più tosti del gioco ed è tremendamente difficile ucciderla in combattimento. Se poi dovesse colpirvi con la spada, sareste finiti. (Non vi preoccupate delle conseguenze. Anche se Vile non sarà contento per la vostra scelta e vi dirà qualcosa di minaccioso se attiverete il santuario, non succederà nulla di male.)

Sembra simpatica, ma si arrabbia facilmente.

Questa spada, però, è anche una delle migliori del gioco e l'armatura che riveste Umbra dalla testa ai piedi è in ebano. Sono due ottime ragioni per ucciderla. (Barbas ha comunque ragione: avete fatto un brutto affare.)

Vi consigliamo di non dirle che volete combatterla. Fatelo e basta. Colpitela con un incantesimo tra i più insidiosi tra quelli di cui disponete, per privarla di un po' Salute e, non appena tenterà di respirare, tirate fuori la spada Marchio d'oro (dalla quest "Boethia") e prendetela in pieno. (Dopodichè, recuperate anche il bottino nel baule a fianco del pilastro a nord ovest.) Colpitela duro e velocemente, visto che è in grado di rigenerare la sua Salute.

A questo punto, Barbas vi consiglierà nuovamente di non consegnare la spada a Vile. Potrete rifiutarvi formalmente di dargliela (tornando al santuario e rispondendo di no alla sua richiesta) oppure andarvene via senza finire la quest, non importa.

Se invece volete concludere il cattivo affare, tornate al santuario e lasciate giù la spada. La "masque" che riceverete in cambio è un elmo chiuso, con una faccia piuttosto tetra scolpita davanti, che fa salire di 20 punti la vostra personalità.

Certo, non male. Ma pensate a cosa avete appena lasciato giù.

Hircine

Sentirete parlare del santuario di Hircine (e di quelli dedicati a Mephala e Vaermina) da Ontus Vanin, personaggio che entra in gioco nella quest della Gilda dei Ladri "Direzione sbagliata," che vive nell'angolo sud ovest di Talos Plaza nella città imperiale. Nuotate dall'altra parte del lago Rumare partendo dal quartiere del porto, poi procedete ad est sulla strada dell'anello rosso verso la rovina Ayleid di Sardavar Leed (oppure viaggiate rapidamente fino a lì se l'avete già visitata nella quest mista "Il collezionista"), quindi salite la collinetta a sud-sud est per raggiungere il santuario.

Parlate con Vajhira, una Khajiit, e ditele che siete un cacciatore. Dovrete offrire una pelle di orso o lupo al santuario. Il vostro diario vi dirà che dovete aver raggiunto il Livello 17.

Dal santuario Hircine si può ammirare un bel panorama.

Non dovrebbe essere difficile recuperare una pelle. Anzi, magari ne avete già una, oppure orsi e lupi potrebbero essere alquanto vicini. I luoghi in cui potrete probabilmente trovare i lupi, i loro cugini più feroci lupi dei boschi ed i due tipi d'orso, marrone e nero, sono le foreste di Cyrodiil. L'area attorno al santuario è considerata proprio una foresta e ci sono creature a nord, sud, est e ovest dell'edificio.

Non è detto, però, che questi animali compaiano effettivamente in queste zone. A questo punto, conviene dare un'occhiata a come il gioco genera le creature.

In questo specifico caso, sono estratte da un elenco di 14, ciascuna delle quali può comparire quando un giocatore raggiunge un certo livello (i lupi partono dal Livello 1 e gli orsi dal Livello 7). Non beccherete mai, però, una creatura da sola. Ai Livelli 1–3, c'è un 25 percento di possibilità che un lupo spunti fuori. (Si potrebbe trattare anche di un alce, un topo o un Imp.) Al Livello 4, il lupo dei boschi ed un secondo alce si uniranno al gruppo, ma le creature dei Livelli 1–3 potrebbero ancora comparire (un lupo ha il 33 percento circa di possibilità). Ai Livelli 5 e 6, potranno spuntare fuori altre quattro creature, tra cui un terzo alce ed un secondo Imp, facendo scendere le possibilità di comparsa del lupo al 20 percento.

E' quindi probabile che, tra le quattro creature che possono aggirarsi attorno al tempio, ci siano almeno un orso o un lupo. Supponiamo, però, che non ci siano. Cosa fare in tal caso?

Se avete deciso di specializzarvi nella caccia, la soluzione migliore è quella di cercare altrove le creature, magari in zone in cui il loro livello è inferiore al vostro oppure dove ci sono più possibilità. Per esempio, troverete i lupi nelle foreste di montagna, sulle montagne nevose e nelle fattorie (a partire dal Livello 1) e nelle regioni montuose, sulle colline e nei covi vampiri (a partire dal Livello 4).

Eventualmente, potete anche rubare una delle quattro pelli esistenti. Ce n'è una d'orso sul barile a destra in cima alle scale della Gilda dei Guerrieri di Cheydinhal ed un'altra su un tavolo al piano inferiore della casa di Dro'Shanji a Bravil.

La ricerca per le pelli di lupo porta in posti interessanti. Ce n'è una tra le proprietà di Sakeepa, un pastore che vive all'esterno del villaggio di Aleswell, lungo la porzione centrale della strada dell'anello rosso. A meno che non avete completato la quest mista "Visibilità zero," sarà molto difficile da trovare, perché è invisibile, come tutti ad Aleswell. Se lo vedrete, non sarà facile compiere il furto, perchè la sua Furtività è di 21.

L'altra pelle di lupo si trova in uno dei posti più sperduti del gioco, la Roccia del tuffo, situata davvero in alto nella parte settentrionale delle montagne Jerall, nei pressi del confine con Morrowind, in una zona di cui non esistono mappe e che dovrete solcare in alcune delle quest libere. Per ora, basta dire che si trova ad est del tempio delle Antiche falene, e che la pelle è all'interno di un sacco a fianco del fuoco ad est di un panorama davvero bello da vedere.

Una volta recuperata la pelle, attivate il santuario; la divinità Daedric della caccia vi manderà in missione. Dovrete uccidere un unicorno ad Harcane Grove, a sud-sud est, e tornare con il suo corno.

Ovviamente, l'unicorno non è solo, ma è sorvegliato da tre minotauri che, per una strana coincidenza, sono un po' più forti ed insidiosi di voi. Anzichè gettarvi nella mischia, attendete che ci sia una certa distanza tra i mostri e la bestia mitica, poi avanzate, cercando di eliminarli uno per uno oppure procedendo a spron battuto verso la meta.

Uccidete l'unicorno e prendete il suo corno, oppure, se siete riusciti a far fuori i minotauri senza causare l'ira della bestia, saltateci sopra e cavalcate fino alla vostra destinazione. Questa soluzione può essere adottata anche quando disponete di incantesimi Malia o Calma, che le impediscano di attaccarvi. Dopo aver fatto il vostro giro, uccidete l'unicorno e prendete il corno.

Portatelo subito dopo al santuario di Hircine. La divinità farà un discorso piuttosto forte e vi darà la pelle del salvatore, un'armatura leggera stregata con un potente incantesimo Resisti alla magia.

MALACATH

Potete recuperare il luogo in cui si trova il santuario di Malacath ad Anvil, dal cacciatore Pinarus Inventius, che vive all'estremità occidentale della città (ma passa molto del suo tempo al di fuori della zona) e dal mago Thaurron, della Gilda dei Maghi.

Il luogo è comunque facile da trovare anche senza ricevere indicazioni. Percorrete la strada fuori città verso nord, poi girate per la tenuta di Lord Drad; una volta lì, avanzate prima a nord e poi ad ovest attorno alla collina dietro al maniero. Arriverete dritti a destinazione. Quando il suo Ordine sarà giunto a 50, Shobob gro Rugdush vi spiegherà che a Malacath piace il grasso di troll. Lo recupererete uccidendo una di queste bestie con un personaggio di Livello 4 o superiore.

Shobob gro-Rugdush, una delle bellezze di Malacath.

Troverete queste creature che ricordano le scimmie in mezzo ai boschi e nei dungeon. Sicuramente, ci saranno parecchi Troll attorno e all'interno di Veyond, una rovina Ayleid a nord est di Leyawiin; sui due piani della caverna Nonwyll e della miniera abbandonata (viste rispettivamente nelle quest della Gilda dei Guerrieri "Il figlio del padrone" e "Troll della minera abbandonata"); al secondo piano della grotta Newt, a sud della strada gialla nei prezzi della foce del fiume Corbolo; e sia fuori che dentro la grotta di Costabassa, a sud est di Leyawiin sulla baia di Topal. (Quest'ultima si può trovare nella quest "Nocturnal," cosa che vi permette di prendere il grasso di troll appena dopo aver terminato la missione.)

Se passerete dalla grotta dell'ululato, covo di non morti e, a volte, di negromanti, ad est della caverna Crostadisangue (a sua volta ad est del castello di Skingrad), troverete del grasso di troll su un tavolo nell'angolo sud est della grande stanza all'inizio del secondo piano. Oppure date un'occhiata ai troll morti al secondo e al terzo piano di Veyond o nelle acque sotto il ponte ad est della bocca del fiume Panther. Oppure guardate cosa vi possono vendere gli alchimisti.

Con il grasso nell'inventario (ed a Livello 10 o superiore), attivate il tempio. La risposta varierà in base al fatto che siate orchi o non-orchi, ma il concetto sarà lo stesso: Malacath dirà che Drad ha reclamato gli orchi Daedra per sè. Dovrete liberarli dalla schiavitù.

Andate a fare due chiacchiere con Drad. Se gli direte, "Ammiro i tuoi sforzi," vi spiegherà la sua filosofia. Per lui gli orchi sono bestie e quindi le leggi non sono valide per loro. Vi rivelerà anche che lavorano nella miniera desolata ad est. Se vi dichiarerete contro la schiavitù fin dall'inizio, smetterà di parlarvi, costringendovi a conversare con la signora Drad per trovare la miniera.

La miniera sarà la vostra prossima fermata; la porta è circa a metà del pendio ad est del maniero. Scassinate la serratura a tre cilindri oppure prendete in prestito la chiave da un tavolino dietro l'angolo a sinistra all'ingresso del maniero. Se avete deciso di non muovervi furtivamente, preparatevi ad un difficile combattimento. Il posto è sorvegliato da un piccolo esercito di elfi oscuri, alcuni dei quali sono di cinque livelli superiori a voi, che svolgono il loro lavoro in modo alquanto diligente. Potrete uccidere tutte le guardie subito, per poi prendere le chiavi delle celle dei poveri orchi dai cadaveri dei loro sorveglianti. Questo è sicuramente il modo migliore per proteggere gli orchi.

Altrimenti, potete entrare nella minera con una cassa di grimaldelli, con una notevole abilità di scassinamento, oppure con un incantesimo Apri serratura difficile, per poi passare senza farsi vedere dalle guardie, aprire le porte delle celle e liberare gli orchi. A quel punto, i sorveglianti non ci metteranno molto a trovarvi ed a picchiarvi a morte. Gli orchi vi saranno grati per l'aiuto e si uniranno a voi nel combattimento. Se gli orchi dovessero morire durante la loro lotta per la libertà, non c'è problema, a Malacath non interesserà. (Se invece ne ucciderete uno, succederà l'esatto opposto.) Gli orchi, dopo essere stati tutti liberati, se andranno dalla miniera e procederanno ad ovest verso il maniero, mentre verrete a sapere dal vostro diario di dover tornare al santuario.

Il posto ha cambiato gestione.

Fermatevi per un momento nella tenuta di lord Drad per ammirare i frutti della vostra opera. Saranno i Drad a lavorare la terra sotto la supervisione degli orchi!

Al santuario, Malacath si dimostrerà soddisfatto ed il grande martello Volendrung (stregato con incantesimi di tipo Paralizza e Sottrai) sarà vostro.

Mephala

Sentirete parlare, nella città imperiale, del santuario di Mephala: una volta dal vostro amico Ontus Vanin a Talos Plaza (usando l'argomento "santuari Daedra" in conversazione) e l'altra da Luther Broad, che gestisce una locanda nel quartiere dei giardini elfici (usando l'argomento "città imperiale").

Se siete stati nella locanda Roxey nei pressi dell'angolo nord est di lago Rumare, raggiungete rapidamente il luogo, poi salite in cima allo scosceso pendio a nord est, per trovare il santuario.

Parlate con Dredena Hlavel, un inserviente di Dunmer. Richiedete un'udienza per farvi dire che dovrete offrire della belladonna tra mezzanotte e l'alba. Dovrete essere almeno di Livello 15 per cominciare la quest.

Mephala, tessitrice di trame e ragnatele

Se avete già svolto la quest mista "Cura del vampiro," dovreste sapere come trovare la belladonna. Infatti, potreste averne tra le vostre cose. Se così fosse, sarebbe perfetto.

Nel caso opposto, riassumeremo in breve il consiglio dato durante la quest: la pianta di belladonna si trova in grande quantità nel Paradiso di Camoran del segmento "Paradiso" della quest principale; nei boschi a metà strada tra Bravil e Skingrad; e nella regione di Bravil ad ovest e nord ovest della torre di Fathis Aren (detto anche "Tempio dell'Imperatore zero"). Ne troverete anche all'interno del negozio L'ingrediente principale, situato nel quartiere del mercato della città imperiale; nella biblioteca della Gilda dei Maghi di Chorrol; in una nicchia della porzione Santuario dei dungeon imperiali vista durante la quest della confraternita oscura "Prossimo all'esecuzione"; e nella cripta della madre notte sotto la statua della signora fortunata a Bravil (disponibile solo nella quest finale della Confraternita Oscura).

Attivate il santuario con la belladonna nell'inventario per apprendere che Mephala ha intenzione di tessere una strana ragnatela. Vuole che andiate sulla via di Bleaker, dove gli elfi oscuri ed i nord vivono fianco a fianco in pace e tranquillità, per seminare un po' di zizzania tra le due famiglie, uccidendo i loro leader e fabbricando prove che implichino l'altra famiglia.

Se non è successo nulla quando avete attivato il santuario, vuol dire che probabilmente siete arrivati troppo tardi (il periodo delle offerte termina alle 6 di mattina) oppure che avete già tessuto la vostra infida ragnatela in quella comunità. Qualunque crimine commesso contro un membro delle fazioni di Ulfgar o Dalvilu prima di ricevere il compito da Mephala, uccide la quest. In quel caso, Hlavel non vi dirà nulla della belladonna, l'ingrediente non funzionerà sul santuario, e né voi né Mephala porterete astio nella via di Bleaker.

Il tranquillo villaggio di Bleaker.

Vi è per caso comparsa sul diario una strana voce che dice che ciò che avete fatto a Bleaker ha rovinato i piani di Mephala? Significa che, dopo aver ricevuto la quest, ma prima di aver fatto l'offerta, siete giunti nel villaggio portando il caos. Anche in questo caso, ucciderete la quest, ma almeno avrete una spiegazione.

Il villaggio si trova su un pianale tra le montagne ad ovest-nord ovest, dall'altra parte della strada d'argento. E' piuttosto grosso per essere un agglomerato all'esterno della mappa, con le sue sette case ed una locanda, ma è comunque molto tranquillo. Se vi capita di passarci nei momenti in cui la si respira molta calma nell'aria, parlate con Kirsten nei pressi della locanda per sapere che i leader sono Hrol Ulfgar e Nivan Dalvilu.

Fortunatamente, molti di loro, non chiudono la porta durante il giorno. Sfruttate questa situazione per raccogliere le "prove" che posizionerete sui cadaveri. La casa di Dalvilu si trova ad ovest della locanda. Un pugnale cerimoniale è appoggiato sul tavolino contro il muro a destra dell'entrata. La casa di Ulfgar è all'estremità occidentale del villaggio. Prendete l'anello di famiglia degli Ulfgar a fianco della *Guida a Leyawiin* sul tavolo vicino alla base delle scale verso l'attico.

Dopodiché, sgattaiolate (o restate) nelle rispettive case prima che sia buio ed attendete il ritorno dei proprietari. I due uomini staranno in città dalle 2 alle 6 di sera, tornano a casa, si incontrano dalle 8 alle 10 di sera, poi vanno a dormire.

Uccidere Dalvilu dovrebbe essere abbastanza facile, visto che è superiore a voi solo di un livello. Ulfgar è invece superiore di ben sei livelli ed è alquanto dotato nel combattimento.

Purtroppo, non è possibile effettuare la solita operazione di "attivazione" per piazzare il pugnale e l'anello sulle due scene del delitto; dovrete trasferirli negli inventari delle vittime.

Quando avrete posizionato entrambi gli oggetti, il vostro diario vi dirà di riferire a qualcuno che avete visto Dalvilu e Ulfgar combattere, dopodiché fate un passo indietro e mettetevi ad assistere al caos. Poco dopo, la battaglia, tra i Nord Ulrika Ulfgar, Beirir e Kirsten e gli elfi oscuri Arvin, Malyani, Redas e Satha Dalvilu, imperverserà nelle strade. Gli elfi oscuri sono avvantaggiati in quanto più numerosi ed i Nord non hanno una tradizione da vincitori.

Non uccidete tutti se volete ricevere la sudata ricompensa, un'interessante spada d'ebano che, pur non provocando la stessa quantità di danni della Marchio d'oro, è stregata con gli incantesimi Silenzio ed Assorbi salute.

Meridia

La missione sarà facile, però dovrete trovare da soli il santuario (a ovest di Skingrad), siccome nessuno vi dirà dove andare.

Il luogo è comunque abbastanza vicino alla città e potrebbe comparire sul vostro radar durante le altre quest che si svolgono nell'area, come quella della Gilda dei Maghi "Altri motivi" o quella mista "La stagione dell'orso." Procedete ad ovest-nord ovest dal cancello occidentale di Skingrad per trovare il santuario di Meridia tra la miniera maledetta e la fattoria di Shardrock.

Una volta al santuario, parlate con Basil Ernarde, un Bretone, per apprendere che Meridia odia i non morti e gradisce un'offerta estratta dai loro resti. Si tratta di una richiesta deliberatamente vaga, perché la divinità accetterà più di un oggetto: andranno bene sia la farina d'ossa degli scheletri che l'ectoplasma dei fantasmi. Guardate il diario per sapere che dovete essere almeno di Livello 10 per affrontare la quest.

Che ci fa una principessa Daedric come te in un posto come questo?

Non dovrete andare molto lontano per trovare la vostra offerta. Sotto un cespuglio a sud ovest della panchina più a nord tra le due ad ovest del tempio, c'è proprio una porzione di ectoplasma! Una volta messa l'offerta nell'inventario, attivate il santuario per farvi inviare da Meridia a sbarazzarvi di una banda di negromanti nella grotta dell'ululato ad est del castello di Skingrad.

Forse siete già stati in questo posto. (Avevamo parlato della grotta, in quanto fonte di grasso di troll, nella quest "Malacath." Se non l'avete ancora svolta, recuperate il grasso finché è caldo.) Il passaggio a nord vi consentirà di raggiungere una porta segreta, dietro alla quale ci saranno i cinque negromanti, tutti di tre livelli superiori a voi, affiancati a sette/otto non-morti. Alla morte del quinto, tornate pure al tempio, dove Meridia vi consegnerà l'anello di Khajiiti, stregato con le magie Camaleonte e Fortifica Velocità.

MOLAG BAL

Nessuno vi parlerà del santuario di Molag Bal ad ovest della città imperiale. Dopo aver attraversato il ponte per uscire dal quartiere di Talos Plaza, procedete verso ovest per passare nei pressi della grotta rompicollo e della rovina Ayleid di Narfinsel. Dirigetevi verso sud-sud est da Narfinsel per trovare il santuario in uno spiazzo tra gli alberi.

Parlate con la guardiarossa, Amir, per sapere che l'offerta, in questo caso, dovrà essere una pelle di leone .

Molag Bal, mietitore di anime e corruttore.

La pelle deve essere, per la precisione, quella di un leone di montagna. Nella quest di Hircine, in cui la richiesta era simile, potevate trovare delle creature nei pressi del santuario. Qui, purtroppo, non è così. I leoni di montagna non vivono nei boschi. Li troverete nelle pianure (Livello 10 o superiore), tra le montagne (sicuramente ai Livelli 10–13, al 50 percento ai Livelli 16 o 17), sulle colline (Livelli 10–15) ed anche nelle zone di foresta pluviale (Livelli 10–14). Non potrete affrontare la quest se non avete raggiunto il Livello 17, per cui trovare le pelli non dovrebbe essere un problema. Ce ne sono poi altre, comunque, in giro...

"Un problema di topi," una delle prime quest della Gilda dei Guerrieri, può fornirvi fino a sei pelli. Potete anche andare alla ricerca dei due leoni di montagna morti, uno dei quali è stato ucciso da un troll in un angolo del secondo stanzone al secondo piano della grotta di Newt, a sud della strada gialla nei pressi della foce del fiume Corbolo. L'altro dovrebbe comparire a sud ovest di forte Ash. (Potrebbe essere inaccessibile se uno dei cancelli di Oblivion spunterà fuori in questo posto.)

Con la pelle nell'inventario, attivate il santuario e preparatevi ad affrontare un'altra missione disgustosa. Bal vi parlerà di Melus Petilius, che ha giurato di rinunciare alla violenza. Dovrete indurlo a rompere il suo giuramento e farvi attaccare con la mazza maledetta.

Petilius vive nei pressi del villaggio di Brindle Home, situato in mezzo al fitto bosco a sud ovest. Chiunque abbia un Ordine di almeno 60, vi dipingerà Petilius come un eroe. A quanto pare, la sua scelta è stata causata dalla morte della moglie, Vena. Mentre Petilius stava difendendo il villaggio, la povera donna era morta. Egli si è così trasferito in una baracca (a sud ovest) e, quotidianamente, visita la tomba della moglie.

Petilius è a dir poco incorruttibile quando gli parlerete a casa. Azzerate il suo Ordine, colpitelo in faccia, tagliatelo con la vostra arma preferita. Non succederà nulla.

Dovrete convincerlo altrove, in una situazione un po' più stressante, magari vicino alla tomba della moglie. Egli si dirige lì poco dopo le 10 del mattino. Seguitelo a sud est oltre il prato che precede la lapide, posate la mazza nelle vicinanze, colpitelo volontariamente, poi parlategli.

Il giuramento sarà rotto. Egli prenderà la mazza e comincerà a colpirvi. Ricomparirete poco dopo nel santuario e Bal, che sembrerà un po' annoiato, vi ricompenserà con la mazza di Molag Bal. Si tratta di un'arma molto potente, che sottrae al nemico 5 punti di Forza e Magicka ad ogni colpo.

A questo punto, potrete vendicarvi di Petilius. Lo troverete, intento a pregare, davanti alla tomba della moglie. Parlategli per farlo arrabbiare, oppure ammazzatelo a bruciapelo, raccogliendo successivamente la mazza maledetta.

NAMIRA

Nessuno vi dirà nulla, per l'ennesima volta, del santuario di Namira, situato ad est sud est di Bruma.

A meno che non abbiate affrontato il gioco al contrario, quando parlerete a Hrolfrodi la predatrice, questi vi dirà che siete troppo attraenti per fare gli adoratori. Dovrete rendervi più "laidi" per evocare il Daedra. (Vi basterà essere di Livello 5 per svolgere la quest.)

La signorina Harrier non vi darà altre spiegazioni. In poche parole, vi sta dicendo che la vostra Personalità è troppo alta. Il vostro obiettivo iniziale, nella quest, sarà quindi quello di farla scendere a 20 o ad un valore addirittura più basso.

Mi spiace. Non sei ancora abbastanza brutto.

Non sarà affatto facile. In giro, sono solo due le pozioni che fanno scendere la Personalità; le altre le troverete in mezzo al bottino e nelle botteghe degli alchimisti, ma se vorrete potrete prepararvele da voi.

Scoprirete però che una pozione Danno Personalità pura non può essere consumata direttamente, ma può essere usata solo per avvelenare la propria arma. Potete berla solo se ha almeno un effetto positivo, motivo per cui sarete costretti a produrla da voi.

Per farlo, dovrete essere in grado di riconoscere gli effetti di terzo livello degli ingredienti, cosa possibile solo a chi possiede un'abilità Alchimia a livello Qualificato. Danneggiare la Personalità è il secondo effetto per la farina; il terzo per la cappella di mitrula paludosa, la cappella di russula emetica, il porro, la zucca, la cappella di boleto estivo, il panino dolce e per entrambi i tipi di cappella di poliporo cinabro; il quarto per la lattuga e la farina di grano.

La soluzione migliore, però, è quella di andare in città e recuperare dell'economico vino. Ce ne sono ben 48 bottiglie solo a Bruma, 20 delle quali si trovano nella sala della grande cappella di Talos, sette nella casa e nella cantina di Baenlin e sei nella locanda di Jerall e nel suo seminterrato. Ogni bottiglia consumata farà scendere di 10 punti la vostra Personalità per due minuti, portando giù nel frattempo anche Agilità ed Intelligenza, ma facendo salire di botto l'Energia.

Per essere sicuri di non sbagliare, non bevete il vino (o la pozione) finché non siete tornati al tempio, poi parlate con Hrolfrodi ed attivate rapidamente il santuario. Dovrete sembrare un ubriacone anche alla divinità.

Per Namira sarete ancora troppo attraenti ma, nonostante ciò, sarete comunque messi alla prova. C'è un gruppo di devoti adoratori di Namira che vive nell'oscurità assoluta della rovina Ayleid di Anga, che si trova a sud. Alcuni preti di Arkay sono intenzionati a mostrare loro la luce. Dovrete usare un incan tesimo chiamato Sudario di Namira per aiutare questi "Dimenticati" ad uccidere i preti. Sarà tutto molto semplice. L'incantesimo fa parte di quelli oscuranti e quando sarà lanciato su uno dei quattro preti, farà spegnere la sua torcia, rendendolo vulnerabile agli NPC che non sopportano la luce. I Dimenticati si lanceranno in tre sul prete che è stato "acceso" e lo uccideranno in un batter d'occhio. Alla morte del quarto, il vostro diario vi avviserà dicendovi che dovete tornare al santuario. (La vostra Personalità dovrebbe essere tornata a livello normale e fortunatamente, non dovete più bere.

Non dovete uccidere i preti per conto vostro se non volete sacrificare la ricompensa di Namira, un anello di Namira stregato con due magie riflettenti: il Rifletti danno ed il Rifletti incantesimo. Evitate poi di penetrare nella stanza segreta nell'angolo sud est di Anga se non volete scontrarvi con un paio di non-morti.

NOCTURNAL

Si pensa che Nocturnal sia una divinità dall'animo gentile. Le persone continuano a rubarle di tutto. Anni fa, la prima Volpe grigia le aveva rubato la Tonaca. E adesso, due Argoniani di Leyawiin sono scappati con l'occhio di Nocturnal. Dovrete seguirli per riprendere il manufatto e riportarlo a chi di dovere.

Questa missione è una delle più facili tra le quest Daedric. Alves Uvenim della Gilda dei Maghi di Leyawiin vi fornirà indicazioni su come trovare il santuario. E come nella quest "Peryite," dopo aver percorso la strada verso est, che parte da Leyawiin, dall'alto Niben, non dovrete fare offerte per parlare alla divinità. Dovrete comunque essere almeno di Livello 10 per affrontare la quest.

L'ago della bussola scomparirà non appena rientrerete a Leyawiin e l'oggetto smetterà di funzionare totalmente quando tirerete fuori l'argomento "Occhio di Nocturnal.". Parlate con qualunque imperiale di sesso maschile a Leyawiin relativamente all'argomento "Leyawiin" per scoprire che Weebam-Na e Bejeen si vantano di aver recuperato un "gioiello di valore."

Nocturnal, la signora della notte.

Weebam era già comparso, in un divertente cameo, nella quest mista "Mazoga l'orco.". (Se Weebam-Na dovesse essere morto in precedenza, questa missione non avrà mai inizio.) Il retro della sua casa dà su uno stagno situato tra la grande cappella di Zenithar ed il castello.

Quando gli parlerete, si comporterà in modo strano. "Non ne ho mai sentito parlare," vi dirà. "E nemmeno Bejeen. Fai troppe domande."

Bejeen sembra essere nervosa quando la sua compagna di stanza. Il vostro diario vi suggerirà di origliare la conversazione tra i due, per cui uscite, poi tornate in modo furtivo, per ascoltarli mentre si dicono che l'occhio è al sicuro dai troll nella grotta di Costabassa.

A questo punto, il diario vi consiglierà di andare ad ispezionare la grotta, che comparirà sulla vostra mappa nella zona costale della baia di Topal a sud est della città.

Potete anche parlare agli Argoniani della "Grotta di Costabassa," facendo capire loro che avete sentito la loro conversazione. Non cambierà nulla, comunque, perché i due non muoveranno affatto il loro tesoro.

Nella grotta dovrete vedervela con un numero di bestie variante tra 3 e 10. Le più difficili da combattere saranno i due troll livellati all'esterno ed i tre all'interno. (Sono forti, ma soffrono terribilmente il fuoco.) Una volta dentro, andate subito a sinistra, poi proseguite nella stessa direzione all'incrocio a T per trovare l'occhio in fondo al passaggio subacqueo. A questo punto, tornate al santuario e scambiate il manufatto per una chiave scheletro, un grimaldello indistruttibile che fa salire l'abilità Sicurezza di ben 40 punti.

PERYITE

E' molto probabile che scopriate questo santuario durante i vostri viaggi. Nessuno vi dirà che si trova sulla riva sud est del fiume Pesceargento, ad est della locanda del ponte imperiale, alquanto lontano dalla città. Nessuno dirà nulla nemmeno del dio Peryite.

Che posto strano. I cinque adoratori, fermi come se fossero congelati, sono disposti in cerchio ad ovest del santuario. Provate ad attivarne uno per scoprire qual è la loro condizione.

"Ohilà! Sono qui per la mia quest! Uei! C'è qualcuno in casa?"

Anche in questo caso, non dovrete fare nessuna offerta. (Probabilmente perchè nessuno vi può dire di che si tratta!) Attivate il santuario (quando avete raggiunto almeno il Livello10) per far parlare Peryite. I seguaci avevano tentato di evocare la divinità con un incantesimo, che probabilmente ha avuto l'effetto contrario (le sue parole saranno un po' ambigue). I loro corpi sono rimasti in terra, mentre le loro anime si sono trasferite ad Oblivion. Peryite vuole che riuniate corpi ed anime e, per fare ciò, vi invierà in un regno speciale di Oblivion, in una delle due occasioni nelle quali vi capiterà di visitare l'"altro mondo" durante le quest Daedric. (L'altra si verifica durante la quest "Boethia.")

Non vi serviranno delle gemme dell'anima per imprigionare l'obiettivo della vostra missione, proprio perchè queste non sono anime nel senso stretto della parola. Vi basterà sbarazzarvi di un gruppo di Daedra livellati per poi trovare ed attivare ciascuna delle cinque anime, indicate una per una sia sulla bussola che sulla mappa.

Giungerete ad Obilivion rivolti a nord verso i resti di un ponte in rovina, circondati a sud ovest, sud est e nord est da ampie e strane distese di terra.

Potete recuperare le anime nell'ordine che preferite. Esse sono disposte in cerchio anche all'interno del regno. Quella di Ilvel Romayn si trova a sud ovest, nei pressi della porta di una piccola torre; quella di Er-Teeus è a nord della precedente, vicino all'ingresso di un piccolo dungeon chiamato grotta invisibile; quella di Kewan è a nord est, dopo aver passato il dungeon, procedendo successivamente ancora a nord est e poi ad est. (La troverete vicino al muro a destra poco prima che il percorso si diriga verso sud.)

Da qui, avrete un paio di possibilità. Attorno alle rocce a sud est di Kewan c'è l'ingresso di un altro dungeon piuttosto difficile, con ben 17 Daedra livellati sparsi su due piani (il bottino, però, è di buon livello). Dopo averlo attraversato, vi ritroverete su un isola a sud est nei pressi di una torre pendente. All'uscita, vedrete l'anima di Maren the Seal poco più avanti, vicino ad un grande fuoco. (E' molto più facile, comunque, raggiungerlo dall'altro percorso.)

Non appena siete tornati sulla terra ferma, dirigetevi verso sud ed attraversate l'arcata con i due cadaveri sospesi. Fate attenzione alla miriade di Daedra, poi recuperate, vicino al fuoco situato all'estremità occidentale della zona, l'anima di Mirie. Tornate al punto di partenza, poi entrate nel portale blu per ricomparire nel santuario. Gli adoratori saranno tornati nei loro corpi, ma nessuno di loro vi sembrerà molto grato per ciò che avete fatto. Peryite, invece, vi consegnerà lo Spezzincantesimo, uno scudo stregato con una magia Rifletti Incantesimo.

Sanguine

Sentirete parlare del santuario di Sanguine, nella riserva imperiale di Skingrad, per ben due volte: da Fadus Calidius della Gilda dei Guerrieri di Skingrad (usando l'argomento "santuari Daedra") e da Falanu Hlaalu alla sua bottega Tutto ciò che è alchemico (con l'argomento "sette Daedra").

Se avete viaggiato dal priorato di Weynon Priory a Kvatch durante la quest principale, probabilmente avete già trovato il santuario. (E' a sud ovest della tenuta di Weatherleah che avete visitato in due delle quest miste ambientate a Chorrol, ed a sud est di forte Dirich, visto in "Una magnifica annata.")

Al santuario, Engorm, un Bosmer, vi dirà che Sanguine gradirebbe come regalo una bottiglia di brandy di Cyrodiil e che per svolgere la quest dovrete aver raggiunto il Livello 8.

Sanguine, signore delle grandi feste.

Ne troverete quattro fiaschette (potrete acquistare la quinta) nella città imperiale. Due sono sul tavolino appena dietro la porta di La caraffa dorata nel quartiere del mercato; la terza su un tavolo al piano di sopra del vicino Emporio mistico; la quarta è invece su una scrivania al secondo piano della casa di Sevarius Atius a Talos Plaza. Ne potete comprare una quinta alla bottega L'Ingrediente principale nel quartiere del mercato.

Troverete anche tre fiaschette ad Anvil, due nel castello (una su un tavolo nelle stanze private e l'altra su una scrivania in quelle dei reali) ed una su uno scaffale al secondo piano della casa di Heinrich Oaken-Hull. Ce ne saranno altre tre a Bruma: due nel castello (una all'interno di una vetrinetta nella sala grande, l'altra su un tavolo nel maniero) e l'altra a casa di Baenlin su una scrivania nella camera da letto situata a sud del secondo piano. Altre tre sono a Chorrol: due nel castello (sugli scaffali della sala grande e delle stanze private) e la terza su un tavolo a fianco del caminetto a casa di Francois Motierre.

Ci sono anche due bottiglie a Bravil: una su uno scaffale nell'ala nord delle stanze private del castello di Bravil e la seconda su uno scaffale al secondo piano della casa di Ilngolim. Ce ne sono altre due a Cheydinhal, sulle scrivanie della stanza del lord ed in casa di Rythe. Quelle a Leyawiin si trovano su uno scaffale nelle stanze private del castello di Leyawiin e su una scrivania nell'ala ovest del secondo piano della casa di Ahdarji. A Skingrad ne troverete una su una scrivania del maniero all'interno del castello e l'altra su un tavolo a casa di Milvan.

Se poi avete già portato il "prete che vuole essere imperatore" al tempio del Signore delle nuvole nella questa principale, troverete una fiaschetta sullo scaffale della camera da letto nell'ala ovest, a fianco di quella di Martin.

Dopo aver recuperato il brandy, attivate il santuario per ricevere una quest piuttosto inusuale. La contessa Alessia Caro di Leyawiin sta per organizzare una cena di gala. Sanguine pensa che sarà "piatta" quanto la contessa. Dovrete ravvivare le cose con l'incantesimo "Desolata realtà" che vi fornirà.

Potrete raggiungere rapidamente il castello di Leyawiin, ma non potrete entrare direttamente nel soggiorno. C'è una guardia incollata alla porta (nel muro sud della stanza del trono) tutto il giorno e non ha intenzione di lasciarvi entrare.

Alle 6 di sera, però, si ammorbidirà un po'. Chiedetegli della "Cena di gala." Se siete vestiti bene, vi lascerà andare dentro.

Cosa si intende per "bene"? C'è una formula con la quale viene calcolato il "valore" degli indumenti che indossate. E' una statistica nascosta, ma vi basteranno comunque un vestito di alta classe ed un paio di pezzi di armatura.

Se il suo Ordine è di 70, la guardia vi farà entrare con qualunque vestito, aggiungendo però a bassa voce che spera di non pentirsi di quel che ha fatto.

Se ne pentirà amaramente. Dopo aver lanciato l'incantesimo, la contessa ed i suoi quattro ospiti perderanno i vestiti e cominceranno a correre in giro con addosso solo gli indumenti intimi. Ci piacerebbe restare per vedere ciò che succede, ma è meglio andarsene. Vedrete che l'incantesimo ha colpito anche voi, perchè non avete più, almeno per il momento, un inventario.

Dovrete uscire rapidamente per non essere presi dalle guardie. Non usate la porta a sud perchè vi porta in un corridoio senza uscita. Potete anche farvi arrestare, comunque, in modo da evitare di essere uccisi.

Una volta tornati al santuario, Sanguine vi premierà con un bastone evocatore chiamato Rosa sanguigna ed aprirà il baule contenente la vostra roba. Chi lo avrebbe mai detto che correre in giro in intimo sarebbe stato così divertente e gratificante?

Sheogorath

Nessuno vi dirà dove si trova il santuario di Sheogorath, che è anche uno dei più difficili da trovare. Per attivarlo, però, vi basterà essere di Livello 2.

E' situato nei pressi del confine con Elsweyr, circa a metà tra Bravil e Leyawiin. Seguite la strada a sud-sud est di Bravil. Dopo aver passato la rovina Ayleid di Bawn, la strada gira verso sus-sud ovest, attraversa un fiume senza nome e forma una C salendo e scendendo una collina a nord di forte Nomore. Procedete verso sud ovest dopo aver passato il forte. Vedrete una statua su un rialzo sotto ad una grande roccia.

Sheogorath è il principe pazzo dei Daedra ed i suoi seguaci lo sono probabilmente molto più di lui. Cercate di parlare con tutti, perchè sono piuttosto... interessanti. Il gruppetto vi manderà dall'elfo oscuro Elf Ferul Ravel, un po' meno pazzo di loro, che vi dirà di recuperare un'offerta tripla composta da una lattuga, una gemma dell'anima inferiore ed un filo.

Lo strano gruppo del santuario di Sheogorath.

La lattuga e la gemma dell'anima sono facili da trovare nella vicina Bravil, mentre nella zona del confine, oltre ad un altro po' di lattughe, ci sarà del filo.

A Bravil, troverete quattro teste di lattuga al secondo piano della Gilda dei Guerrieri, tre nella sala da pranzo e due nelle case di Andragil, Luciana Galena e Ranaline. Una delle gemme si trova nella bottega Fortuna dello stregone, sul tavolo a sud dell'ingresso, mentre l'altra sta su uno scaffale nella zona posteriore del piano terra della Gilda dei Maghi.

Nella zona del confine, un piccolo agglomerato a sud del santuario ed a ovest del Bordo dell'acqua, troverete due teste di lattuga sullo scaffale più in alto nell'angolo a destra della sala da pranzo nella casa di J'riska e due pezzi di filo nei pressi del tappeto nella casa di M'dirr, uno all'aperto e l'altro nel barile.

Una volta recuperati i tre oggetti, attivate il santuario per ricevere una nuova missione. A quanto pare, non succede nulla di speciale nella zona del confine. I suoi abitanti di razza Khajiit, però, vedono implicazioni apocalittiche in tutte le cose normali. Dovrete ravvivare un po' le cose facendo diventare realtà una delle profezie più disastrose.

Dopo essere arrivati in città, chiedete a chiunque della "Profezia di K'Sharra" per essere inviati dallo sciamano del villaggio, Ri'Bassa. (Se non è a casa, passate dalla locanda sulla collina; è il tizio che indossa un mantello con cappuccio.) Dite a Ri'Bassa che siete uno "studente itinerante"; il suo Ordine salirà di 10 punti e verrete a conoscenza di qualche informazione in più sulla leggenda. Per farvi parlare delle tre piaghe, però, l'Ordine dovrà raggiungere 60. (Se ridicolizzate la profezia, ci sarà un calo di 10 punti e sarà molto dura tornare al livello richiesto.)

Le piaghe sono l'invasione dei ratti, la carestia (morte del bestiame) e la paura. Ri'Bassa non parlerà di quest'ultima (ma

non preoccupatevene; ci penserà Sheogorath a gestire la faccenda) ma vi inviterà a fargli domande sulla comunità del posto e vi suggerisce di fermarvi alla locanda, famosa per il suo museo del formaggio.

Ri'Bassa vi ha suggerito, involontariamente, i modi per simulare i primi due presagi. Topi e formaggio sono un'accoppiata esplosiva e c'è un sacco di formaggio in mostra alla locanda. Non tutti i formaggi funzioneranno, però. Parlate con S'thasa, che gestisce la locanda per sapere che dispone di un formaggio Olroy, molto usato, che se usato in cucina funge da magnete per i topi. Si tratta del pezzo di colore arancione nella vetrinetta blu situata nella parte anteriore della locanda.

Formaggi costosi in mostra all'interno del museo del formaggio.

Rubate a S'thasa la chiave della vetrinetta (non è sempre una cosa facile) o scassinate la serratura a cinque cilindri mentre dorme (dalle 10 di sera alle 4 del mattino). Dopodichè, prendete il formaggio, mettetelo nel pentolone fuori dalla locanda ed aspettate un po' per vedere arrivare un'orda di ratti da est, diretti verso il loro cibo preferito.

Qui le cose cominceranno a farsi complicate. Non dovrete uccidere i ratti, perchè ci penserà Ri'Bassa a farlo. Se vi sentite in vena, però, dategli una mano con le vostre armi.

A questo punto, dovrete raggiungere il pascolo con le pecore, che si trova a sud della locanda. Starà a voi decidere se massacrarle con le vostre armi, oppure sfruttare il veleno per topi che Ri'Bassa aveva lasciato sulle scale che portano alla locanda. Inizialmente, compariranno solo cinque pecore; la sesta spunterà fuori solo dopo aver attirato i ratti.

Alla morte di quest'ultima Sheogorath vi parlerà e solleverà il sipario sull'ultimo atto. Tornate alle scale, poi scendete fino al primo incrocio. Non potrete più muovervi, il vento comincerà a soffiare minaccioso, il cielo diventerà rosso come se si fosse aperto un cancello di Oblivion nelle vicinanze ed il centro del villaggio sarà bombardato da una pioggia di pastori tedeschi! Piovono cani in un luogo abitato da gatti! Gli abitanti penseranno così che il loro villaggio sia finito. (Nonostante questo, non si agiteranno molto nemmeno al termine della quest. Forse c'è un'altra profezia che copre questa eventualità.)

Alla fine del bombardamento, il vostro diario vi dirà di tornare al santuario. Fatelo per ricevere da Sheogorath un "divertente giocattolino" chiamato Wabbajack.

Questo bastone trasformerà per 20 secondi quasi tutte le creature in un'altra creatura a caso. Potrebbe trattarsi di qualcosa di grosso ed orrendo, come un Daedroth, che vuole mangiarvi la faccia. La creatura potrebbe anche essere un topo, eliminabile in un batter d'occhio. Vi converrà usarlo contro i nemici più pericolosi, per renderli meno minacciosi. Preferireste vedervela con uno Xivilai o un granchio di fango?

Il bastone non funzionerà quando usato contro un NPC o un'altra creatura già colpita dall'incantesimo. L'utilizzo contro gli NPC e gli animali come cavalli, pecore e cani, sarà considerato, agli occhi della legge, un assalto. Lo stesso si può dire per l'uccisione di una creatura trasformata. (Tutta via, se doveste trasformare il cavallo di un legionario in un orco, ed il legionario uccide la creatura trasformata, sarete ritenuti colpevoli solo del primo assalto.)

Il Wabbajack è un giocattolo divertente e può portare ad incontri piuttosto interessanti.

Vaermina

Ontus Vanin a Talos Plaza vi darà qualche indizio su dove si trova il santuario di Vaermina. E' a sud ovest di Cheydinhal sulla sponda ovest del lago Poppad.

Al santuario, parlate con il Dunmer, Aymar Douar, per sapere che l'offerta dovrà consistere in una gemma nera dell'anima superiore. Dovrete poi aver raggiunto almeno il Livello 5 per affrontare la quest.

Vaermina, la signora degli incubi e degli oscuri presagi.

Questa missione è abbastanza complicata, e risulta molto più difficile se non avete avuto ancora a che fare con la Gilda dei Maghi. Facciamo un breve e veloce riassunto: le gemme nere dell'anima sono prodotte dai negromanti per catturare le anime degli NPC (le gemme normali trattengono le anime delle creature) e sono un elemento piuttosto frequente nelle quest della gilda. Le scoprirete, infatti, nella missione di raccomandazione della Gilda di Cheydinhal, le vedrete produrre in "La luna del negromante," e ne porterete una come protezione nella quest finale "Confronta il re."

Ci sono due modi per recuperare una gemma. Se sarete fortunati, la troverete saccheggiando i negromanti. Il covo di questi oscuri personaggi più vicino al santuario è la Fenditura

oscura, ad est delle sorgenti del fiume Reed. Al terzo piano della grotta troverete un baule (ed anche un boss da combattere, però). Se volete, però, ne potete anche produrre una. Se avete completato la quest della Gilda dei Maghi "La luna del negromante," potrete accedere al libro omonimo e ad un paio di appunti che spiegheranno le procedure da seguire. (Se siete apprendisti della Gilda dei Maghi, troverete il libro negli archivi misti, all'esterno dei confini della quest.)

Vi servono, per prima cosa, una gemma dell'anima superiore vuota ed un incantesimo di tipo Intrappola Anima. I luoghi in cui trovare la prima sono indicati nella sezione "Gemma dell'anima superiore" all'interno della quest mista "Cura del vampiro." Gli ultimi possono essere acquistati da qualunque venditore di incantesimi di basso livello.

Per creare la gemma, vi servirà anche un altare. Ce ne sono quattro all'esterno dei covi dei negromanti: Fenditura oscura; forte Istirus (ad est di Kvatch); forte Linchal (nord-nord est di Kvatch); o Wendelbek (tra le sorgenti settentrionali del fiume Panther).

Dovrete poi attendere un massimo di sei giorni, siccome gli altari possono trasformare le gemme solo in un giorno della settimana. Saprete che quel giorno è arrivato quando vedrete un raggio luminoso scendere dal cielo. In quel momento, mettete la gemma sull'altare e lanciate il vostro incantesimo su di essa. La gemma diventerà così una gemma nera, che porterete subito al santuario.

Con la gemma nell'inventario, attivate il santuario, per ricevere dalla dea la richiesta di recuperare la sua sfera di Vaermina, che le è stata rubata e si trova sulla torre dello stregone Arkved, situata in cima ad una collina a sud-sud est del santuario. "Nella mia sfera, Arkved ha trovato molto più di quello che credeva," vi dirà Vaermina.

La torre di Arkved è in realtà un dungeon a sette piani situato sotto la struttura principale. Zeppo di Daedra e molto povero di bottino, è un posto alquanto strano, quasi onirico. Al primo piano, troverete diversi mobili sul soffitto. Al secondo dovrete attraversare una immensa distesa oscura. (Vi servirà una torcia.) Al terzo ci saranno mobili giganteschi ed un bosco in stile Oblivion. Il quarto piano, noto come sala dei cambiamenti, è ricco di saloni con porte ed armadi che si aprono sul nulla. Da qui si può accedere al quinto piano (una piattaforma sospesa in mezzo ad un salone buio con cadaveri appesi al soffitto) ed al sesto (molto simile ad un dungeon normale, con cadaveri di zombie appesi ai muri nella parte finale. Da qui potrete raggiungere le "Stanze della morte" in cui troverete lo stregone "privo di sensi." Arkved è infatti completamente immerso in un incubo. Le meraviglie e gli orrori di questo stato sono resi noti dagli scritti sparsi in zona; leggete quello che trovate sul tavolo a fianco della sfera e sul pavimento.

(Già che ci siete, leggete anche il libro di Illusione intitolato *Palla, Volume 1*. Questa è l'unica copia esistente del primo volume. Il secondo, raro anch'esso, si trova nelle stanze reali del castello di Anvil; a casa di Heinrich Oaken-Hull, sempre ad Anvil; e nella biblioteca della Gilda dei Maghi di Leyawiin.)

Starà a voi decidere se uccidere Arkved o lasciarlo lì, prima di prendere la sfera di Vaermina. La porta nel muro nord est vi farà trovare di fronte ad una botola mai vista prima che vi porterà sotto un cespuglio al di sotto della torre.

Tornate al tempio per farvi premiare da Vaermina con un teschio della corruzione. Questo bastone crea un "clone corrotto" del bersaglio, identico all'originale, ma della durata di soli 30 secondi.

Come accadeva con il Wabbajack, il teschio può essere usato per fomentare rivolte in giro per Cyrodiil. (Tra gemelli, l'ultimo arrivato è sempre considerato un nemico.) Anche in questo caso, però, conviene usare il bastone contro i nemici più forti, i quali si distruggeranno così per conto proprio.

Usare il bastone contro gli innocenti è considerato un crimine, a differenza di ciò che accade uccidendo un clone, visto che è l'unico modo per interagirci. Non potete infatti nè parlarci assieme, nè borseggiarlo, nè saccheggiarlo alla ricerca del duplicato delle sue chiavi.

Hermaeus Mora

Per ricevere la quest, ci sono tre requisiti che vanno soddisfatti:

1. Aver completato le altre 14 quest Daedric.
2. Aver raggiunto il segmento "Sangue dei Daedra" della quest principale, nel quale vi viene richiesto di recuperare un manufatto Daedric. (La missione è fatta apposta per assicurarsi che i personaggi possano disporre comunque di un manufatto Daedric da usare nella quest principale. E' un oggetto che bisogna tenersi davvero stretti.
3. Bisogna aver raggiunto almeno il Livello 21
4. Andate a dormire. Non importa dove.

Al vostro risveglio, vedrete un emissario, Casta Flavus, a fianco del vostro letto. Egli vi dirà che il lord Daedra Hermaeus Mora vi ha evocato, poi indicherà dove si trova il santuario sulla vostra mappa e vi inviterà a raggiungere il luogo. (Flavus scomparirà dal gioco quando attiverete il santuario di Mora.)

Il santuario si trova nella zona occidentale dei monti Jerall. Sarà difficile da raggiungere anche quando saprete dove andare. Il percorso più diretto prevede il passaggio dai pendii a sud e ad est, che però potrebbero essere alquanto ripidi. Potete anche passare dal covo vampiro Lipsand Tarn a sud ovest.

Ci sono poi altri percorsi più semplici per raggiungere il santuario. Quello più facile parte alla base del pendio a nord ovest del dungeon della quest principale Sancre Tor. Vi troverete poco dopo su un sentiero diretto in altura, che passa attraverso bastioni e zone piene di nemici piuttosto ostili.

Chi può prevedere come andranno le cose? Hermaeus Mora.

L'altro percorso è sorvegliato da banditi ed altre creature, attraversa ponti anzichè bastioni ed è pure molto difficile da trovare e seguire. (Parte da una vallata ad est della rovina Ayleid di Ninendava sul lato meridionale della montagna a sud della grotta di Echo.) Fate attenzione a non prendere il bivio ad ovest, diretto a Ninendava, perchè vi perdereste.

Una volta arrivati, non dovrete fare offerte. Attivate semplicemente il santuario per farvi commissionare da Mora la raccolta di 10 anime, una per ciascuna razza. Egli vi darà un incantesimo speciale (Trappola per l'anima di Mora) creato appositamente per questo scopo. (Se visiterete il santuario per conto vostro, senza l'invito, comparirà un messaggio del tipo "non avete seguito la strada.")

E' un modo più gentile per dire che dovrete andare in giro a provocare morte.

Potete raccogliere le anime ovinque, ma il nostro consiglio è quello di limitarsi alle zone dei santuari Daedric, viaggiando rapidamente da uno all'altro ed uccidendo gli adoratori attorno alle strutture.

Per quale motivo? Beh, i santuari si trovano in posti piuttosto remoti, per cui è molto difficile che vi prendano. Molti degli adoratori sono facili da uccidere, siccome sprovvisti di armatura ed armi e, nella maggior parte dei casi, saranno al massimo di un livello superiore a voi. Avendo poi completato le altre quest Daedric, questi personaggi non serviranno più a nulla e quindi non sarà un problema farli passare a miglior vita. Raccogliere le anime è semplice, non vi servirà nessuna gemma dell'anima. Vi basterà lanciare l'incantesimo di Mora, uccidendo successivamente il bersaglio. Alla morte del nemico, il vostro diario vi dirà che avete raccolto l'anima della razza a cui apparteneva il bersaglio. (Se non comparirà una nuova voce sul diario, vuol dire che siete già in possesso dell'anima di quella razza o che state usando l'incantesimo sbagliato.)

Aal santuario di Mora, prendete l'anima di un Dunmer da Norasa Adus, quella di un imperiale da Bruscius Longus, e quella di un Khajiit da Ri'Jirr.

Dopodichè dovrete dirigervi in un luogo in cui ci sia il maggior numero possibile di anime. Due dei santuari, quello di Peryite e quello di Sheogorath, hanno cinque adoratori al loro esterno e, in ciascun caso, vi serviranno almeno quattro anime.

Al santuario di Peryite, recuperete l'anima di un Altmer da Mirie, quella di un Argoniano da Er-Teeus, quella di un Nord da Maren the Seal e quella di una guardiarossa da Kewan. A Sheogorath, prenderete quella di un Altmer da Angalsama, quella di un Argoniano da Beewos, quella di un Bretone da Gregory Arne, e quella di un Nord da Ortis.

Ok. Elfo supremo, Argoniano, Nord e Guardiarossa. Fuori quattro, ne mancano sei.

A questo punto avrete sette anime e vi mancheranno quelle di un Bosmer, di un orco, e di un Bretone (o una guardiarossa). Il metodo più efficiente per risolvere il problema è quello di passare dal santuario di Clavicus Vile, per recuperare l'anima di Bosmer da Anedhel e quella dell'orco da Gul gro-Burbog, dirigendovi poi al santuario di Meridia, nel quale troverete sia un Bretone (Basil Ernarde) che una guardiarossa (Demetrius.)

Dopodichè, tornate di corsa al tempio di Hermaeus Mora. Al principe Daedra non interesserà la provenienza delle anime. Egli vi consegnerà così l'Oghma Infinium.

Si tratta del libro abilità definitivo. Leggetelo per avere la possibilità di seguire la strada d'acciaio, d'ombra o di spirito, corrispondenti ad incrementi in determinate caratteristiche. La strada d'acciaio fa salire di 10 punti sia gli attributi Forza e Velocità che le abilità Lama, Contundente e Armatura pesante. La strada d'ombra si comporta allo stesso modo con la Velocità e con le abilità Acrobatica, Armatura leggera, Sicurezza e Furtività. Quella di spirito aumenta l'attributo Intelligenza e le abilità Alterazione, Evocazione, Distruzione e Recupero.

Quando lo avrete letto, il libro scomparirà, facendo successivamente terminare la quest. Potrete così godervi la scelta che avete appena fatto.

Quest dei maestri addestratori

Dovrete raggiungere i livelli più alti del gioco prima di poter intraprendere queste missioni. Completatele, fate uso dell'addestramento extra che garantiscono, e il vostro personaggio entrerà nel regno dei super uomini.

Potete migliorare le 21 abilità del vostro personaggio facendogli fare esperienza nel mondo, leggendo i libri delle abilità e pagando degli NPC per addestrarvi nelle diverse discipline.

Venti delle abilità hanno ognuna cinque addestratori. Due sono addestratori di basso livello che possono portare un'abilità massima a 40 (Atletica fa eccezione; ha un solo addestratore di basso livello). Due sono addestratori medi o "avanzati" che possono portare l'abilità fino a 70. Uno è l'addestratore maestro che può far raggiungere all'abilità la vetta dei 100.

Gli addestratori di livello più basso non vi indirizzeranno da quelli di livello più alto. Sentirete della maggior parte degli addestratori di livello medio-basso dalle persone che incontrerete nei vostri viaggi, anche se non sempre verranno menzionati come tali. A volte sentirete solo notizie che ve li faranno collegare ad alcune abilità.

Molti di questi addestratori sono affiliati con le gilde. Per ottenerne i servigi dovrete quasi sempre legarvi alla loro gilda. I membri della Gilda dei Guerrieri allenano esclusivamente i propri membri. Non vale lo stesso discorso per quelli della Gilda dei Maghi e dei Ladri, ma alcune volte saranno posizionati in aree raggiungibili solo dai membri.

L'identità dei maestri addestratori è conosciuta solo dagli addestratori medi della stessa disciplina, e ve la riveleranno, rispondendo ad una domanda sull'"addestramento", solo quando avrete portato l'abilità che addestrano a 70 (potete trovare da voi i maestri addestratori e, a quel punto, non avrete bisogno di porre la domanda). I maestri saranno posizionati a volte in fondo alla zona, altre volte sotto il vostro naso.

In 20 delle 21 abilità, il maestro vi metterà alla prova prima di addestrarvi. L'unica eccezione è rappresentata da Acrobazia, che sarà libera (anche Alterazione è libera, ma solo per gli Argoniani).

Alcuni di questi test verteranno sulle vostre statistiche ed esperienze nel mondo di gioco; le persone che avete ucciso, ad esempio; e potreste aver soddisfatto le condizioni richieste senza dover fare altro. Fallendo un test, potrete rifarlo immediatamente; tranne quello di Oratoria, in cui il fallimento non è un'opzione.

Addestramento Acrobazia

Gli addestratori di basso livello per Acrobazia sono Quill-Weave, che vive sulla strada principale di Anvil, e Ida Vlinorman, che vive nel quadrante nord orientale del quartiere dei giardini elfici della città Imperiale (Quill-Weave ha una parte nella missione della Gilda dei Guerrieri "Un problema di ratti"). Vlinorman non è legata a nessuna missione, ma c'è una storia che la riguarda, per cui sarebbe coinvolta in uno sport illegale chiamato "la scalata della cappella"; storia che sarà lei stessa a confermarvi parlando di "città imperiale".

Gli addestratori medi sono Tsvara, che vive nella casa di J'bari posizionata nella parte centrale-sud di Leyawiin, e l'addestratore di cani Ganredhel, che vive nella sua casetta nell'angolo sud est di Cheydinhal.

Entrambi vi invieranno dalla maestra Aerin, che si suppone risiedere in un campo nella zona nord orientale di Cyrodiil. È nelle colline settentrionali della serie di Valus; a nord di Cheydinhal, est dell'altare di Azura e a nord est della tenuta di Lord Rugdumph.

Sorpresa. Aerin non c'è. In realtà non c'è nessuno con questo nome nel gioco. È presente, però, un compagno di nome Torben che, guarda un po', è anche un addestratore impareggiabile di Acrobazia. Parlategli dell'"Addestramento" e il gioco sarà fatto. Non vi ci abituate, non sarà mai più così facile.

Torbern vi aspetta nell'accampamento di Aerin, quando sarete pronti per l'addestramento in Acrobazia.

Addestramento di Alchimia

Gli addestratori di basso livello di Alchimia sono Felen Relas, della Gilda dei Maghi di Anvil, e S'drassa, della Gilda dei Maghi di Leyawiin (S'drassa vi assegnerà la quest secondaria "Le lacrime del salvatore").

I medi sono Ardaline, della Gilda dei Maghi di Bravil; avete recuperate il suo bastone nella missione di raccomandazione di questa gilda; e Brotch Calus, che ha casa ad est della grande cappella di Talos a Bruma.

Gli ultimi due vi indirizzeranno da Sinderion, che lavora fuori dalla cantina della locanda di West Weald a Skingrad e che è anche l'assegnatario della missione secondaria "Cercare le vostre radici".

Sinderion non sembra troppo eccitato di dovervi addestrare. Ma potrebbe farlo in cambio di due bottiglie dei migliori vini di Cyrodiil: i vini dei fratelli Tamike e Surilie dell'anno 399

Ci sono circa 30 bottiglie di entrambi i vini nel gioco. Le più vicine, in entrambi i casi, si trovano nella cantina del castello di Skingrad; raggiungibile passando per una porta (con serratura a due tamburi) nella sala da pranzo. Portatele a Sinderion per essere addestrati da lui.

Due bottiglie di vino sono tutto ciò che Sinderion vi chiederà per allenarvi.

Addestramento in Alterazione

La missione per ottenere l'allenamento del maestro di Alterazione è molto difficile, tranne nel caso siate un Argoniano.

Gli addestratori di basso livello sono Dovyn Aren, che ha la casa accanto a quella dell'addestratrice di Acrobazia Ida Vlinorman, nel quartiere dei giardini elfici della città imperiale, e Deetsan, della Gilda dei Maghi di Cheydinhal (Deetsan avrà un ruolo nella quest di raccomandazione della gilda, prendendo le redini del posto dopo la fuga di Falcar il negromante).

Gli addestratori di medio livello sono Athragar, della Gilda dei Maghi di Chorrol, e Abhuki, che gestisce la locanda di Faregyl subito sulla strada Verde a sud della città imperiale. Quando non potranno addestrarvi ulteriormente, vi indirizzeranno dal maestro Dente-nel-mare sulla baia costiera di Niben a nord di Bravil.

Di notte, Dente dorme su un sacco a pelo sul lato est della grande roccia che contiene l'entrata per la miniera allagata. Durante il giorno, poco dopo le 6 di mattina e fino alle 6 di sera, lo si può trovare in fondo alla baia di Niben in un punto a nord est della miniera e a sud est della grotta di Veyond.

Parlate con lui dell'"Addestramento" prima dell'1 di pomeriggio. Testerà la vostra magia Respirare in acqua e solo dopo acconsentirà ad addestrarvi; tranne se siete un Argoniano. Gli argoniani hanno la capacità innata di respirare sott'acqua e sono esentati dalla missione.

Diventerete pratici con i pericoli del viaggiare sott'acqua nella vostra missione per l'addestramento in Alterazione.

Dovrete girare sott'acqua insieme a lui per tre ore di tempo di gioco. Durante tutto questo tempo, dovrete rimanere accanto all'addestratore; se vi avvicinerete troppo alla superficie respirando aria, fallirete. Passate le tre ore, vi farà le sue congratulazioni e accetterà di addestrarvi (se gli parlerete dopo l'1 di pomeriggio, rimanderà il test al giorno successivo).

Come rimanere vivi sott'acqua per così tanto tempo? La soluzione ideale sarebbe quella di reperire un elmetto stregato con Respirare in acqua. Ce ne sono sei, ma dove trovarne uno? È difficile, in effetti. Non esistono nel mondo di gioco ma appaiono casualmente nei bottini: l'elmo della Palude nera al livello 3, l'elmo Profondo al livello 5, l'elmo da Speleologo al livello 8, l'elmo Affogato al livello 12, l'elmo Cavalcamari al livello 17 e l'elmo Inondazione al livello 22.

Potreste reperirne uno del capo dei banditi Black Brugo (nella missione secondaria "Cavalieri dello stallone bianco"), da Rigmor (nella missione secondaria "Niente che tu possa possedere"), dalle guardie della società di Blackwood (nella missione della Gilda dei Guerrieri "Raccolta di informazioni", o da uno qualsiasi dei boss dei predoni.

Se non li trovate, potete ripiegare sugli incantesimi e sulle pozioni (le tre ore corrispondono a circa sei minuti di tempo reale; la durata di 12 lanci di Respirare in acqua di 30 secondi ognuno). Questo incantesimo può essere acquistato da Ungarion nel negozio La fortuna dello stregone di Bravil, dalla guardiarossa Trayvond nella Gilda dei Maghi di Cheydinhal, o da Edgar Vautrine del negozio Incantesimi scontati di Edgar, nel quartiere del mercato della città imperiale.

Le pozioni deboli di Respirare in acqua hanno la stessa durata dell'incantesimo, ma potete ridurre il lavoro cercando otto pozioni standard o quattro Pozioni del mare forti. Le prime possono essere trovate nella cabina del capitano della nave pirata *La tinozza Clarabella* attraccati ai moli di Anvil; su un balcone esterno raggiungibile dagli alloggi reali del castello di Anvil; in un recesso del secondo livello della torre sopra forte Vlastarus, localizzato accanto la strada d'oro a est di Skingrad; nel terzo e quarto livello della grotta di Veyond, una tana di troll sulla costa a nord di Bravil; e in un bottino di Livello 5.

La pozione più forte è trovabile negli alloggi del cancelliere Ocato nel palazzo imperiale durante la missione della Gilda dei Ladri "L'ultimo furto"; può essere ottenuta come ricompensa nella missione "Neanche una pietra non rovesciata"; può essere comprata a Bruma, Chorrol, nella Gilda dei Maghi di Leyawiin, alla Giumenta addormentata di Pell, e nel negozio Tutto ciò che è alchemico di Skingrad; può essere, infine, trovata nei bottini una volta raggiunto il Livello 10.

Volendo potete farvi le pozioni da voi. Avete bisogno di essere almeno un'Apprendista alchimista e avere due dei cinque ingredienti più importanti. Respirare in acqua è l'effetto secondario delle scaglie di Pesce assassino (sia standard che Rumare), dei baccelli semi bianchi, e delle cipolle, e il terzo effetto della cera di Dreugh.

Fate comunque attenzione nello scegliere gli ingredienti. Tutti, tranne i baccelli, sono accompagnati da una perdita di salute. I baccelli si trovano nelle piante vergadoro; rigogliose nell'area intorno a forte Wariel a nord ovest di Kvatch.

Addestramento da Armaiolo

Gli addestratori Armaioli di basso livello sono Eitar, che vive con sua moglie Margarte (che è a sua volta un'addestratrice in Commercio di medio livello) nella loro casa subito a est della grande cappella di Zenithar a Leyawiin, e Tadrose Helas, l'impegnatissimo fabbro della Gilda dei Guerrieri di Bravil.

Gli addestratori di livello medio sono Rohssan, che gestisce il negozio Possibilità di combattere nel quartiere del mercato della città imperiale, e Rasheda, il proprietario del negozio Fuoco e acciaio a Chorrol.

Portata l'abilità a 70, entrambi vi diranno che Gin-Wulm è l'uomo che vi serve per avanzare ancora. Fa il fabbro nel negozio La migliore difesa del quartiere del Mercato della città imperiale, ma passa la maggior parte del suo tempo in giro nei quartieri del mercato e dei giardini elfici.

Gin-Wulm ha una grande conoscenza delle corazze; è un dono di famiglia.

Gin-Wulm si dimostrerà indignato per la presunzione della vostra richiesta e vi porrà un quiz: "Cosa significa per te il nome di Hazadir?"

Se non avete letto il libro *La sfida dell'armaiolo* (o se non lo avete nel vostro inventario), sarete in grado di rispondere solo "Niente", che poi è la verità.

Comunque, il maestro armaiolo vi suggerirà che il libro è disponibile nella vicina libreria Prima edizione (lo si può trovare anche in cima ad uno scaffale al secondo piano della Gilda dei Guerrieri di Cheydinhal). Ora potete rispondere: "Ha vinto la sfida dell'armaiolo", per assicurarvi l'addestramento.

Addestramento in Atletica

L'unico addestratore di Atletica di basso livello è il pastore amante del formaggio, Duras, che ha una casa nell'angolo sud ovest di Skingrad.

Gli addestratori di medio livello sono Tira-le-corde-più-velocemente, un pirata ubriaco che dorme durante il giorno al Castello di prua ad Anvil e gira di notte per il porto, e Honditar, che ha una piccola casa nella parte sud ovest di Chorrol e svolge un ruolo nella missione secondaria "Un'ombra su Hackdirt". Portata l'abilità a 70, chiedete dell'"Addestramento" ed entrambi vi spediranno da Rusia Bradus, che vive con suo marito, Silgor, sulla via principale di Anvil dopo la casa abbandonata.

Esplorate il mondo, una locazione alla volta. Rusia non vi addestrerà fino a che non avrete fatto il giro.

Bradus è una viaggiatrice che conterà i posti che avete visitato prima di addestrarvi. Se ne avete visitati almeno 30, vi fornirà i suoi servigi. Se sono di meno, vi spedirà a conoscere altri luoghi.

Addestramento in Lama

Gli addestratori di basso livello nell'uso delle armi da taglio sono Naspia Cosma, la steward del castello di Cheydinhal e Giustovento, della Gilda dei Guerrieri di Bruma.

Quelli medi sono Sherina e Rhano rispettivamente delle Gilde dei Guerrieri di Anvil e di Leyawiin. Portando l'abilità Lama a 70, vi spediranno da Alix Lencolia; un'addestratrice che passando attraverso Cyrodiil nel suo viaggio verso il sud, si è fermata alla locanda Faregyl a sud della città imperiale.

Alix Lencolia: brava persona o semplicemente alla ricerca di fama?

Proprio come Bradus ha voluto sapere delle vostre "scoperte", così Lencolia monitora la vostra fama e la vostra infamia. Non importa se è più alta l'una o l'altra, importa solo quanto si parla di voi in giro per Cyrodiil. Non vi addestrerà fino a che la vostra Fama o la vostra Infamia non avranno raggiunto il valore di 20. Se avete un valore più basso, andate a completare le missioni "buone" per la Fama o "malvagie" per l'Infamia (potete far crescere la vostra Infamia facendovi mettere una taglia sulla testa. Dopo averla pagata, l'Infamia accumulata rimane).

Addestramento in Blocco

Gli addestratori di base per Blocco sono Fadus Calidius, della Gilda dei Guerrieri di Skingrad, e Huurwen, della Gilda dei Guerrieri di Anvil. Gli addestratori medi sono Lum gro-Baroth della Gilda dei Guerrieri di Chorrol (da non confondere con suo fratello Kurz) e Ambrosie Canne, che ha una casa nell'angolo sud ovest di Skingrad.

La maestra del Blocco, Andragil, che vive sopra Dro'Shanji nella parte centro nord di Bravil, vorrà prima testare la vostra potenza. Dovrete semplicemente ricevere i suoi colpi senza rispondere. Rimanete a mani nude, non equipaggiate armi per il resto della prova (dura 45 secondi) e non fatevi eliminare (va bene rispondere con i pugni, sebbene questo violi lo spirito della prova). Vi consigliamo anche un buono scudo. Non è richiesto, ma vi offrirà maggiori possibilità di sopravvivenza.

Sopravvivete agli attacchi di Andragil per dimostrare che siete degni di ricevere l'addestramento.

Se sarete veloci sulle gambe, questo si dimostrerà anche un test per la velocità. Tenete il tavolo da pranzo tra voi e Andragil fino alla fine della prova. Quando la donna si metterà in spalla il martello, ce l'avrete fatta.

Addestramento in Contundente

I due addestratori di basso livello di Contundente sono il mercante Bugak gro-Bol, che si trova nel negozio Libri del sud a Leyawiin, e Vigdis della Gilda dei Guerrieri di Anvil.

Quelli di livello medio sono Christophe Maran, proprietario della locanda Croce di Brina a nord est di Anvil (come gli altri albergatori, Christophe non dirà a tutti del suo ruolo di addestratore), e Azzan, della Gilda dei Guerrieri di Anvil (è anche colui che assegna molte delle quest della Gilda dei Guerrieri). Una volta che avrete portato Contundente a 70, entrambi vi manderanno da Irene Metrick, che ha una casa nel quadrante sud ovest del quartiere dei giardini elfici nella città imperiale.

La Metrick è una donna misteriosa e gli addestratori medi faranno riferimento ai alcuni avvenimenti terribili del suo passato. "Quante persone hai ucciso nella tua vita?" vi chiederà. "Non quante ne ho uccise io, amico mio".

Seguite i passi sanguinari di Irene Metrick per ottenere la sua fiducia e ricevere l'addestramento.

Lei ha ucciso più di 50 persone; che è anche il numero minimo di quelle che dovrete uccidere voi prima che vi addestri. Notate che lei fa riferimento specificatamente a delle "persone" e non comprende i mostri nella conta (il gioco tiene conto distintamente di entrambi nelle vostre statistiche).

Se porterete la disposizione di Metrick a 60 e le chiederete della "città imperiale", lei vi indicherà altri quattro addestratori; inclusi l'addestratore medio di Furtività Othrelos e l'addestratore medio di Sicurezza Mandil.

Addestramento in Evocazione

Gli addestratori di basso livello di Evocazione sono Fathis Aren, il mago di corte del castello di Bravil, e Sulinus Vassinus della Gilda dei Maghi di Skingrad. Vassinus avrà un piccolo ruolo nella quest di raccomandazione della sua gilda. Aren, invece, dovrete ucciderlo nella missione "Freccia di districazione"; evitate di farlo o fatelo quando non vi sarà più di nessun aiuto.

Gli addestratori medi sono Alberic Litte della Gilda dei Maghi di Chorrol e, stranamente, Arentus Falvius, l'alto sacerdote della grande cappella di Talos a Bruma. Quando la vostra abilità eguaglierà la loro, entrambi vi manderanno da Olyn Seran, che può essere trovato all'altare di Molag Bal; posizionato nella grande foresta ad ovest della città imperiale.

Seran vi vuole per un piccolo spettacolo: dovrete evocare uno spettro sbiadito prima di lui.

Olyn Seran vuole una dimostrazione delle vostre abilità di evocatore prima di accettare di addestrarvi.

E qui casca l'asino. Mentre non è difficile acquistare questo costoso incantesimo da Athragar nella Gilda dei Maghi di Chorrolo o da Caranya e Gaspar Stegine dell'università arcana, non potrete eseguirlo fino a che non avrete portato l'abilità a 75.

Sembra il classico gatto che si morde la coda: avete bisogno dell'addestramento per eseguire l'incantesimo che vi serve per ottenere l'addestramento stesso.

Fortunatamente, questo incantesimo è trovabile in forma di pergamena. Sfortunatamente, questa pergamena non esiste in nessun luogo prefissato del gioco. Appare solo nei bottini di nemici magici come negromanti ed evocatori (il posto più vicino per cercarne una è Elenglynn, una piccola tana di negromanti che si trova a ovest-sud ovest).

Addestramento in Distruzione

Gli addestratori di basso livello in Distruzione sono Chanel, il mago del castello di Chorrol, e J'Skar, della Gilda dei Maghi di Bruma. Notate che, nella missione secondaria "Rastrella il castello", potreste far cacciare dal gioco Chanel; evitate questo evento (non è obbligatorio) o posponetelo fino a che non avrete ottenuto da lui tutto quello che può darvi. Per J'skar il problema è diverso: dovrete completare la missione di raccomandazione della gilda di Bruma, prima di poter ottenere i suoi servigi.

Gli addestratori medi sono Marc Gulitte, della Gilda dei Maghi di Anvil, e Delphine Jend di quella di Bravil. Sono leggermente diversi dagli altri addestratori medi: non vi diranno la locazione della maestra addestratrice Brasla Andaren fino a quando non potrete portare il loro Ordine a 80.

Sospettiamo che la loro titubanza sia dovuta al fatto che l'addestratrice è un pochino fuori dagli schemi. Si è accampata accanto all'altare a Kynareth ad ovest della residenza Weatherleah nella riserva imperiale, dove sta facendo strage di animali.

Bralsa Andaren vuole 20 pelli d'orso prima di accettare di addestrarvi nell'arte della magia di Distruzione.

Perché? Andaren vuole qualcosa da Kynareth e vi chiederà di aiutarla in cambio dell'addestramento. Dovrete portarle 20 pelli d'orso.

Non sarà un compito facile. Come detto parlando di "Hircine" nel capitolo delle missioni Daedric, gli orsi appaiono solo a certi livelli e in certe regioni. Sono più comuni nelle foreste, ma iniziano ad apparirci solo al Livello 7; con una seconda possibilità al Livello 15. Comunque, se siete di Livello 18 o più alto, avrete maggiori chance cercandoli nelle foreste di montagna, dove gli orsi possono apparire ai Livelli 7, 12 e 18.

È difficile dare indicazioni per questa missione. Ma, se siete di Livello 7, avrete maggiori possibilità cercando gli orsi vicino a Elenglynn (una rovina Ayleid ad ovest-sud ovest della città imperiale); nella grotta di Fingerbowl (a nord della città imperiale e subito a nord est di Aleswell); a forte Carmala (a sud di Chorrol); a forte Sejanus (a nord della strada gialla a sud est della città imperiale); a Piukanda (a nord ovest di Aleswell); nelle grotte dell'inghiottitoio (a sud della locanda Faregyl, che si trova subito sulla strada verde a sud della città imperiale); e nel bacino di Nibenay, ad ovest di forte Facian (subito a est di un'insenatura che divide i fiumi Corbolo e Reed).

Se siete di Livello 14 o superiore, potete cercare anche vicino alle rovine Ayleid di Kemen (nelle montagne subito a est di Cheydinhal) e Rielle (nelle montagne a nord ovest di Bruma).

Se siete più interessati nel completare velocemente questa lunga missione piuttosto che nell'accumulare soldi, c'è un modo più veloce per farcela. I venditori vendono le pelli d'orso, e ne potrete comprare cinque per volta. Visitate qualche città, raccogliete i soldi che vi servono (tenendo a mente che le pelli sono pesanti), e portatele da lei quando le avrete tutte.

Addestramento in Corpo a Corpo

Gli addestratori di basso livello nel Corpo a corpo sono Nahsi della Gilda dei Guerrieri di Bravil e Rufrius Vinicius di quella di Anvil.

I medi sono Davela Hlaren, che gestisce la locanda del Ponte Imperiale (sulla sponda nord del fiume Pescedargento a est della strada Gialla) e Ra'qanar, membro della Gilda dei Ladri al castello di Cheydinhal.

Gli ultimi due vi dirigeranno dal maestro Helvius Cecia, che ha una casa nell'angolo sud est di Bruma. Anche lui fa parte della Gilda dei Ladri, e lo avete già incontrato se avete eseguito la missione della gilda "Far finta di non vedere" (la sua casa verrà usata per il vostro incontro con la Volpe grigia).

Dovrete fare un po' di boxe mostrando ad Helvius Cecia quello che sapete fare, prima di ottenere il suo addestramento.

Cecia ha un test per voi: colpirlo per 30 secondi con i vostri pugni in modo da far scendere la sua salute di circa il 40% così da non farlo annoiare. Non vi preoccupate, l'affiliazione di Cecia alla Gilda viene messa da parte per tutta la durata del test, così non verrete cacciati pur colpendolo. Una volta che lo avrete ferito

abbastanza, vi parlerà e vi addestrerà.

Fermatevi quando lui vi dice di farlo. Una volta che vi avrà parlato, diverrà di nuovo un membro della gilda. Continuate e ne subirete le conseguenze relative

Addestramento in Armatura pesante

Gli addestratori di base dell'Armatura pesante sono Brodras, della Gilda dei Guerrieri di Leyawiin, e Bumph gra-Gash di quella di Bruma.

I medi sono Valus Odiil di Chorrol (datore della quest secondaria "Il campo dello sterminio") e Varando, un collaboratore del maestro Armaiolo Gin-Wulm nel negozio La miglior difesa nel quartiere del mercato della città imperiale. Entrambi vi manderanno dal maestro addestratore Pranal, un gladiatore in pensione che abita alla locanda Roxey, sulla strada dell'anello rosso all'angolo nord est del lago Rumare.

Pranal, in questo momento della sua vita, ha un solo interesse: Malene, la proprietaria della locanda Roxey.

Pranal ha preso un brillante per Malene, la proprietaria del Roxey, e vi addestrerà se comprerete per lei un piccolo dono: una brocca d'argento e quattro bicchieri. Vi darà 50 pezzi d'oro per coprire i costi, me nessun dettaglio sulla forma degli oggetti o su dove trovarli.

Insieme alle offerte per la missione Daedric "Sheogorath", anche questa è una delle missioni più confusionarie di *Oblivion*. Non è difficile da completare, ricordare solo che Pranal ha parlato di bicchieri. I bicchieri del gioco sono solo di un tipo (quello d'argento) e possono essere trovati ovunque.

Se non sapete da dove partire per prendere i bicchieri, provate a cercare nei vari castelli, nelle cappelle, nelle gilde, nelle case più belle, nelle locande e nella torre di Arkved; il grosso e strano dungeon della missione Daedric "Vaermina". Volendo potete acquistarli dai negozi: Merci di qualità da Lelle ad Anvil, Il buon affare a Bravil, Merci e prodotti del Nord a Chorrol, Merci e provviste da Borbas a Cheydinhal, Novaroma a Bruma, Merci dei tre fratelli e La borsa delle molte monete al quartiere del mercato della città imperiale, Ottime merci con garanzia a Leyawiin e Commercianti coloviani a Skingrad.

Ci sono due tipi di brocche d'argento nel gioco. Entrambe andranno bene per la quest. Comunque, non li troverete in vendita e dovrete rubarli o trovarli in qualche bottino.

Potete rubare le brocche in molti dei luoghi in cui si trovano anche i bicchieri. Come bottino possono apparire: in un certo tipo di scrigno che si trova in tutte e tre le classi di case (è più comune trovarne in quelle di classe media); nello scrigno del comando della legione che aprirete nella missione della Gilda dei Ladri "Occuparsi di Lex"; in due scrigni negli alloggi di Fathis Aren al castello di Bravil e uno nella sua torre fuori dalla città, che visiterete nella missione della Gilda dei Ladri "Freccia di districazione"; in due scrigni nella sezione delle fogne della città imperiale che userete per la missione finale della Gilda dei Ladri "L'ultimo furto"; nello scrigno che contiene gli appunti di Lithnilian nella missione "Neanche una pietra non rovesciata"; negli scrigni e nelle sacche che appaiono nei piccoli accampamenti della regione selvaggia (consultate il capitolo sulle trasformazioni per i dettagli).

Con i bicchieri e la brocca nell'inventario, parlate con Pranal del "Regalo". Vi chiederà di darlo a Malene. Parlate con lei di "Regalo" e lo accetterà volentieri. Andate di nuovo a parlare dello stesso argomento con Pranal per iniziare la strada verso quota 100.

Addestramento in Illusione

I due addestratori di basso livello in Illusione sono Hil l'alto, un prete della cappella di Arkay a Cheydinhal, e Jantus Brolus, che vive nella casa di Istrius Brolus a Bruma.

Gli addestratori di livello medio sono Carahil, della Gilda dei Maghi di Anvil, e Kud-Ei di quella di Bravil. Arrivati a 70, verrete inviati da Martina Floria, nel centro di stregoneria dell'università arcana.

Martina Floria è uno dei membri più alti in grado della Gilda dei Maghi; passa tutto il tempo nell'università arcana.

Ora, con questo livello di abilità, immaginiamo che siate abbastanza addentrati nelle missioni della Gilda dei Maghi. Se non lo siete, è il momento di esserlo, visto che l'accesso alla maggior parte dei luoghi dell'università, è limitato ai membri con rango di Apprendista o superiore. Dovrete completare le missioni di raccomandazione della gilda per entrare.

Floria vuole 10 pietre di Welkynd per addestrarvi. Queste rocce laviche di acquamarina, che ripristinano il Magicka, possono essere trovate in buona quantità nelle rovine Ayleid; ma non sempre in numero sufficiente per soddisfare Floria con un unico viaggio.

Troverete molte rocce nella tana del negromante Wendelbek, tra le sorgenti più nord del fiume Panther, dove ce ne sono 58 sparse tra i quattro piani da cui è composto. Si tratta, comunque, di un bel viaggio verso sud est per molte più pietre di quelle di cui avete effettivamente bisogno. Meglio fare una visita a Vilverin, su un isola subito ad est dell'uscita nord est delle fogne imperiali (21 pietre su tre piani); a Sardavar Leed, sulla strada dell'anello rosso a sud della città (16 pietre, su un piano); a Fanacasecul, sulla strada

dell'anello rosso subito a sud del ponte per il quartiere di Talos Plaza della città imperiale (10 pietre su un piano); o a Sercen, sulla strada dell'anello rosso ad est dell'incrocio con la strada d'argento (10 pietre su un piano).

Addestramento in Armatura leggera

Gli addestratori di basso livello in Armatura leggera sono Dul gro-Shug, che ha una casa nel quadrante nord est del quartiere dei giardini elfici nella città imperiale ed Olfand, che lavora all'esterno di Venti del nord a Bruma.

Gli addestratori medi sono Luciana Galena, affiliata della Gilda dei Ladri che ha una casa nella sezione più a sud di Bravil (subito sopra la casa in vendita), e Ahdarji, che ha una casa a Leyawiin (subito a ovest della porta più sud del castello) e figura nella missione della Gilda dei Ladri "Il cimelio di Ahdarji". Portando l'abilità a 70, sarete inviati dal maestro, J'bari, che divide una casa nella parte sud di Leyawiin, con Israva, addestratrice di medio livello in Acrobazia.

J'bari vuole una nuova corazza elfica. Ne troverete una su Azani Cuorenero, nella missione della Gilda dei Guerrieri che porta lo stesso nome.

J'bari vuole una nuova corazza elfica in cambio dei suoi servigi.

Se siete almeno a Livello 15, potreste trovarne una nei bottini di svariati personaggi. Non vi possiamo fornire la lista completa delle possibilità (sapete come funziona la questione dei bottini... vero?) ma eccovi alcune indicazioni:

- I banditi in generale, soprattutto quelli all'ultimo piano della rovina Ayleid di Vilverin (di fronte all'uscita nord est delle fogne imperiali);
- Sui vampiri in generale, specialmente sui tre nella caverna Crostadisangue (vicina al castello di Skingrad) nella missione per la Gilda dei Maghi "Informazioni a pagamento" e su vampiri, imperiali e Nord nella grotta sventrata della quest Daedric "Azura";
- Sui pirati della Roccia nera;
- Sui cacciatori di tesori morti;
- Su tre dei vostri avversari nel torneo della quest Daedric "Boethia";
- Su almeno tre dei vostri avversari della Corsa del cacciatore, che visiterete nella quest secondaria "Preso nella caccia";
- Sui due sgherri di Camonna Tong nell'accampamento dei Marciatori a nord di Cheydinhal;
- Sui banditi Ayisha, J'Baasha e Mensa Selas alla roccia del Pescatore, nella quest secondaria "Mazoga l'orco";
- Sullo scassinatore Dranas Lerano nella missione della Gilda dei Guerrieri "Il negoziante sfortunato";
- Sull'adoratrice Daedra Rona all'altare di Mephala;
- Sul cacciatore Schlerus Sestius a Pell;
- Su Shaleez nella missione della Confraternita Oscura "Giustizia finale";
- Su Thrangirfin nella missione della Gilda dei Guerrieri "Covo di ladri".

Addestramento in Mira

Gli addestratori di basso livello nell'arte dell'arco sono Edla Cuorescuro, che vive nella casa di Regner nel lato sud di Bruma, e Shameer, che vive in una casa subito a ovest della grande cappella di Julianos di Skingrad (la saggezza convenzionale indica Cuorescuro come un assassino).

Quelli di livello medio sono Reman Broder, che ha una casa all'angolo sud ovest di Skingrad, e il cacciatore Pinarus Invetius di Anvil (quest'ultimo appare in una delle prime missioni della Gilda dei Guerrieri "Un problema di ratti").

Raggiungendo il valore di 70 nell'abilità, e con un Ordine di 80, entrambi gli uomini vi manderanno all'accampamento Candela di troll ad est di Anvil per incontrare Alawen.

Alawen sa che la bontà di un arciere dipende dalla sua attrezzatura.

È difficile trovare Alawen ed è difficile riuscire a parlarle dopo averla trovata. Se non la trovate al campo durante il giorno, probabilmente è fuori per la caccia. Le sue cacce sono molto lunghe. Anche se riuscirete a starle dietro, non riuscirete facilmente a parlarle, talmente sarà intenta nella sua attività.

Quando ci riuscirete, fate in modo di avere con voi un arco elfico. Se non lo avrete, lei vi manderà a prenderne uno.

Purtroppo non ci sono archi elfici nei dintorni. È un altro oggetto di livello che potrete comprare in un negozio quando raggiungerete il Livello 12 o trovare nei bottini dal Livello 9. Focalizzatevi sui dungeon dei banditi o dei predoni, visto che usano archi di frequente. Le più vicine di queste locazioni sono forte Strand ad est di Anvil e la Follia di Belletor a sud di Kvatch. Il luogo migliore in cui comprarne uno è il Paradosso dell'arciere a Bravil. Il cadavere migliore su cui trovarlo è Githriian; uno dei cattivi della missione della Gilda dei Guerrieri "Covo di ladri" che ha due possibilità di portarlo con sé. Se avete raggiunto il Livello 16 e state affrontando le quest della Confraternita Oscura, provate ad uccidere i guardiani

Oscuri del nascondiglio di Lucien Lachance a forte Ferragut.

ADDESTRAMENTO IN COMMERCIO

Per l'addestramento di base andate da Foroch, alla locanda Gottshaw a sud ovest di Kvatch, o da Mach-Na, che gestisce il negozio Libri di Mach-Na nel quartiere del mercato, che si trova nella parte ovest di Cheydinhal (le abilità di Foroch non sono conosciute mentre Mach-Na è conosciuto soprattutto per la sua irritabilità). Gli addestratori di medio livello sono Margarte, che divide una casa, appena ad est della grande cappella di Zenitar a Leyawiin, con suo marito Eitar (lui stesso un addestratore Armaiolo di basso livello), e Seed-Neeus, che gestisce il negozio Merci e prodotti del nord vicino alla porta sud di Chorrol (Margarte avrà un ruolo nelle missione della Gilda dei Guerrieri "Ubriaco e molesto", mentre Seed-Neeus nella missione secondaria "Un'ombra su Hackdirt"). Entrambi vi invieranno da Palonirya, che gestisce il negozio Eleganza divina nel quartiere del mercato della città imperiale. Palonirya guarderà nelle vostre tasche. Se ci troverà almeno 10.000 pezzi d'oro, vi addestrerà.

Palonirya ama l'oro. E chi non lo amerebbe?

Già, sono un sacco di soldi, ma potrete ottenerli in una lunga missione che vi porterà a raggruppare le statue Ayleid per Umbacano che si trova nel quartiere di Talos Plaza della città imperiale. Andate a consultare la missione "Il collezionista" nel capitolo "Quest miste".

Fate caso al fatto che otterrete un piacevole effetto secondario. Una volta che la vostra abilità in Commercio sarà a 75, otterrete un nuovo argomento quando parlerete con i negozianti: "Investi 500 pezzi d'oro in questo negozio". Selezionate questa opzione e vi verranno sottratti i soldi relativi che finiranno nella somma disponibile per il negoziante, per acquistare i vostri oggetti. 500 è il limite di ogni negozio, ma voi potrete ripetere l'operazione con quanti negozi volete.

ADDESTRAMENTO IN MISTICISMO

Andate da Angalmo nella Gilda dei Maghi di Chorrol o Druja in quella di Skingrad per l'addestramento di base in Misticismo (le abilità del primo non sono pubblicizzate. Il secondo appare nella quest di raccomandazione della gilda).

Per passare al livello successivo, gli addestratori sono Ita Rienus della Gilda dei Maghi di Bravil e Boderi Farano che si trova negli Archivi Mistici dell'università arcana (per arrivare da Farano dovete essere almeno un Apprendista della Gilda dei Maghi).

Vi spediranno da Dagail della Gilda dei Maghi di Leyawiin. Dagail sarà leggermente sfasata fino a che non le riporterete l'amuleto che le hanno rubato, nella missione di raccomandazione della Gilda dei Maghi di Leyawiin, ma potrà comunque voler sapere quanti cancelli di Oblivion avete chiuso. Se ne avete chiusi tre; il minimo se avete affrontato la quest principale; vi addestrerà. Se ne avete chiusi meno di tre, vi spedirà a chiuderne altri.

Dagail è in sintonia con la natura mistica del mondo e ha bisogno di voi per restaurare l'equilibrio.

Quando avrete concluso il segmento della quest principale "Santuario di Dagon", troverete i cancelli fuori da ognuna delle città di secondo piano e almeno 50 cancelli casuali sparsi per il mondo.

ADDESTRAMENTO IN RECUPERO

Gli addestratori di basso livello sono il guaritore Cirroc, nella grande cappella di Talos a Bruma; figura nella missione della Gilda dei Guerrieri "La pietra di Santa Alessia"; e Marie Palielle, nella grande cappella di Julianos a Skingrad. Gli istruttori di medio livello sono i guaritori, Marz, nella grande cappella di Mara a Bravil ed Ostesse, nella grande cappella di Arkay a Cheydinhal. Per l'addestramento finale vi spediranno da Oleta, nella grande cappella di Akatosh a Kvatch.

Liberate Oleta dalla cappella in rovina a Kvatch per ricevere l'addestramento in Recupero.

La maggior parte di Kvatch è stata distrutta dai Daedra. Questo vi permetterà di svolgere la missione in vari modi.

Se non siete arrivati a questo punto nella quest principale, sappiate che Oleta è intrappolata nella cappella. Per raggiungerla dovrete rimuovere il cancello di Oblivion che si trova fuori dalle mura, e uccidere il Daedra con occupa la piazza fuori dalla cappella. Questo vi richiederà di completare la quest secondaria "La battaglia per il castello di Kvatch", in cui dovrete ripulire il castello nella parte ovest della città dai Daedra. Parlate con Savlian Matius dopo che è entrato nella chiesa per far partire le operazioni, consultate il capitolo delle "Quest miste" per maggiori dettagli.

Non allarmatevi se non trovate Oleta nella cappella al vostro ritorno. Una volta che avrete completato "Spezzare l'assedio di Kvatch", Matius ordinerà a Tierra, il suo ufficiale in carica, di condurre i sopravvissuti al campo dei rifugiati a sud. È lì che troverete Oleta per farvi allenare.

Addestramento in Sicurezza

Ottenete l'addestramento di basso livello in Sicurezza dall'istruttore Malintus Ancrus o da Samuel Bantien. Ancrus è un ladro di Chorrol; la sua casa si trova nell'angolo sud ovest della città e verrà usata per il vostro incontro con Volpe grigia, durante la missione della Gilda dei Ladri "Freccia di districazione". Il ladro Bantien ha una casa nel quadrante sud ovest del quartiere di Talos Plaza della città imperiale.

Gli addestratori di medio livello sono i ladri Dro'Shanji, che risiede sotto Andragil nella parte centro nord di Bravil, e Mandil, che vive nella casa di Otherlos, nel quadrante nord est del quartiere dei giardini elfici della città imperiale.

Loro vi indirizzeranno da J'baana. Lo troverete nel quartiere della prigione imperiale. Sospettiamo che il maestro della Sicurezza abbia bisogno di qualche punto in più in Furtività.

J'baana è un ladro maestro che ha iniziato a gradire la vista dall'interno.

Non preoccupatevi di parlare con il carceriere dell'accesso alle celle. J'baana è stato imprigionato ma non sta veramente in prigione. Troverete il Khajiit che vaga fuori dalle porte dietro una grata chiusa a chiave nella porzione chiusa, a nord est del quartiere della prigione imperiale. Potete parlargli attraverso una delle grate; J'banna può apparire in entrambe; o entrare nel cortile posteriore, sia rubando la chiave della prigione da un carceriere, sia scassinando la serratura a cinque cilindri della porta posteriore dentro il bastione centrale.

J'baana vi manderà in missione: dovrete recuperare un messaggio della decana della Gilda dei Ladri, S'krivva, a Bravil. Lei vive subito a sud ovest del cancello nord della città. S'krivva sembra sorpresa dalla vostra apparizione, ma vi darà una nota da portare all'addestratore. Portatela a J'baana per ottenere l'addestramento. Il bello viene adesso. J'baana è meno imprigionato di quello che sembra. Ha con sé le chiavi di tutta la struttura (la prigione, la sentinella imperiale, e l'ufficio della sentinella imperiale) e 30 grimaldelli. Potrebbe fuggire quando lo volesse, ma apparentemente il suo stato lo diverte.

Addestramento in Furtività

Gli addestratori di basso livello sono Nuotante della città, che ha casa sopra S'krivva subito a sud ovest del cancello di Bravil (e apparentemente, ne ha una seconda nei canali della città), e Glistel, che vive con l'addestratore di basso livello in Sicurezza, Malintus Ancrus, all'angolo sud ovest di Chorrol (i vicini saranno contenti).

Gli addestratori di livello medio sono Othrelos, che ha casa nella parte nord est del quartiere dei giardini elfici della città imperiale, e Mirabelle Monet, che gestisce una pensione al quartiere del porto di Anvil (chiamata Castello di prua). Entrambi vi manderanno da Marana Rian. Lei ha casa nella parte nord ovest del quartiere del tempio, ma trascorre le sue serate girando per l'arboreto e per la zona del porto.

Marana Rain è l'unica persona di Cyrodiil che vi chiederà di rubare qualcosa... a lei stessa.

Il suo test è semplice: dovete rubare la moneta dalla sua tasca. Non dovrebbe essere un problema, con l'abilità a 70. Presa la moneta, parlatele di nuovo e l'addestramento sarà vostro.

Addestramento in Oratoria

Abbiamo lasciato per ultima la più difficile delle missioni di addestramento.

Gli oratori di basso livello sono Alga, che vive con il suo partner Honmund nella sua casa a Bruma, e Uravasa Othelas, un sacerdote della grande cappella di Mara a Bravil.

Gli addestratori medi sono il bardo Varon Vamori, che ha

una casa a Bravil (e una parte nella missione di raccomandazione della Gilda dei Maghi cittadina), e Gruland Garrana, che si trova nella grande cappella di Arkay a Cheydinhal. Raggiunti i 70 punti, verrete inviati dalla signora dell'Oratoria, Tandilwe, nel tempio dell'Unico alla città imperiale.

Tandilwe ha a cuore la sorte dei poveri di Cyrodiil e, ovviamente, vorrà che la prendiate a cuore anche voi.

Prima di addestrarvi, Tandilwe vuole che facciate un pellegrinaggio: dovrete parlare con ognuno dei mendicanti di Cyrodiil. Ce ne sono 19; cinque nella città imperiale e due in ognuna della città secondarie di Cyrodiil. Tutto quello che dovrete fare è parlare con loro.

Se siete un membro della Gilda dei Ladri, potreste aver già parlato con queste persone, visto che spesso sono in possesso di preziose informazioni. Se così fosse, avete già qualcuno dei dialoghi svolti e, se riuscite a ricordare con chi avete parlato e con chi no, non dovrete ripetere l'operazione. Ancora, qualsiasi barbone abbiate ucciso prima della missione non sarà contato in quest'ultima, mentre, se ne uccidete uno ora, non potrete più completarla.

I barboni seguono delle vite piuttosto regolari. Dormono tutti dalle 10 di sera alle 6 di mattina su sacchi a pelo nelle zone più remote della città, passano i loro giorni girando intorno a due-tre locazioni fisse e tornano al loro sacco a pelo verso le 6 di sera per mangiare (l'unico evento che può variare questo schema, solo ad Anvil, Bruma, Cheydinhal e Leyawiin, è il cattivo tempo. Infine, se non riuscite a trovare una persona, cercate il suo sacco a pelo e aspettate.

Ad Anvil, i barboni sono Imus l'ottuso e Olvus Senza un soldo. Imus dorme dietro la Boccia fluente al porto. Durante il giorno, può essere trovato vicino all'entrata del quartiere del porto, all'esterno della cappella di Dibella e al molo. In caso di pioggia, si piazzerà sotto il tetto della casa di Heinrich Oaken-Hull. Olvus dorme a est della porta principale. Gira vicino la porta stessa e la cappella e, in caso di pioggia, si metterà sotto il tetto dei Pacificatori di Morvayn poco più ad ovest del suo accampamento.

A Bravil, i barboni sono Cosmus il truffatore e la miserabile Aia. Cosmus dorme dietro il capanno del Pretendente solitario nell'angolo sud ovest della città, spendendo le sue giornate accanto alla grande cappella di Mara, nei dintorni del negozio La fortuna dello stregone e in quelli della porta della città. Aia dorme dietro al Buon affare all'angolo nord est della città e spende i suoi giorni accanto alla porta della città, al capanno del Pretendente solitario e alla cappella.

A Bruma, i poveri sono Jofhild il fetido e Jorck il proscritto. Jofnhild dorme dietro le rocce accanto al cancello nord e gira per i suoi dintorni, sulle scale a sud est e intorno alla grande cappella di Talos. Quando piove, prende riparo sotto il tetto della casa di Honmund subito a nord della cappella. Jorck dorme dietro la casa di Anora sul lato sud della città e spende le sue giornate accanto alla cappella, nei dintorni del cancello est e dei Venti del nord. Quando piove, si dirige sotto la tettoia del casa di Bradon Lirrian nella parte sud ovest della città. A Cheydinhal, i poveri sono Bruccius l'orfano e Lucina la sfortunata (nonostante Aldos Othran dorma su un sacco a pelo poggiato sotto il muro sud, non è un barbone. Consultate la quest secondaria "Corruzione e coscienza" per i dettagli). Bruccius dorme dentro un anello di edifici subito a sud est del cancello ovest e spende i suoi giorni nei pressi del cancello nord, della grande cappella di Arkay e fuori dal negozio Merci e provviste da Borba. Lucina dorme all'angolo sud ovest della città e spende i suoi giorni accanto al cancello ovest, nei pressi della statua della città e della cappella. Quando piove, sia Bruccius che Lucina vanno sotto il porticato di Riverview nell'angolo sud est della città. A Chorrol, i poveri sono Kaslowyn e Nermus. Kaslowyn dorme fra le rocce contro il muro sud nella parte sud ovest della città e spende i suoi giorni accanto alla fontana, alla cappella di Stendarr e in fondo alla strada a sud est. Nermus dorme accanto alle rocce subito a nord della cappella e spende le sue giornate accanto ai cancelli nord e sud ed alla cappella. Nella città imperiale, i poveri sono Fralav, Simplicia, Draninus, Buntara e Puny Ancus. Fralav dorme vicino ad un pozzo in un recinto nell'angolo sud ovest del quartiere dei giardini elfici; passa le sue giornate accanto ai cancelli esterni e nel quartiere del palazzo. Simplicia dorme accanto a un pozzo in un recinto, nell'angolo sud est del quartiere del mercato e trascorre i suoi giorni nei pressi del centro del distretto e presso le porte esterne. Draninus dorme all'estremità sud di un vicolo nel quadrante nord ovest di Talos Plaza, e passa i suoi giorni sui lati nord e sud della rotonda centrale del distretto. Buntara dorme in un recinto accanto alla porzione più a nord del quartiere del tempio e trascorre le sue giornate accanto al palazzo. Infine, Ancus dorme dietro la casa pensione del quartiere del porto e spende i suoi giorni accanto al faro e per le estremità nord e sud dei moli (Amusei dorme su un sacco a pelo accanto ad Ancus, ma non è un povero. È coinvolto in una missione della Gilda dei Ladri).

A Leyawiin, i poveri sono Deeh e Ra'dirsha. Deeh dorme accanto ad un pozzo a nord est del cancello ovest e passa i suoi giorni accanto ai cancelli nord e ovest ed alla grande cappella di Zenithar. Quando piove, si dirige in un piccolo giardino nella piazza nella parte sud ovest della città. Ra'dirsha dorme nell'angolo sud ovest della città e passa i suoi giorni accanto al cancello est, nel giardino di Deeh e nei pressi della cappella. Quando piove, si rifugia sotto il porticato del capanno dei Cinque artigli, a nord della cappella. A Skingrad, i poveri sono Fagus e Nigidius. Fagus dorme dietro una stalla, alle spalle della locanda West Weald e passa i suoi giorni accanto alla grande cappella di Julianos e fuori dalla locanda di West Weald. Nigidius dorme accanto alla Gilda dei Guerrieri di Skingrad e trascorre i suoi giorni nei pressi del cancello nord est ed in quelli dell'incrocio a sud della statua della città e della cappella.

L'unico problema che potreste avere con i mendicanti è quello relativo alla malattia, visto che essi sono spesso portatori di batteri. Almeno tre sono malati. Se vi porterete dietro pozioni, pergamente o incantesimi di tipo Cura malattia, tutto dovrebbe andare liscio.

QUEST MISTE

ANVIL

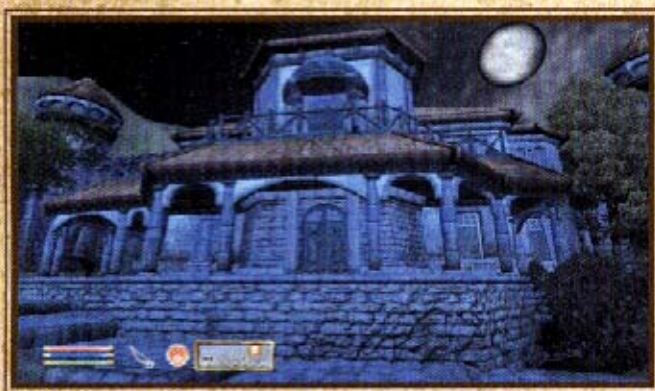
DOVE ABITANO GLI SPIRITI

Da Le armi del conte, da mezzogiorno a mezzanotte, si trova un giovane chiamato Velwyn Benirus, che sta cercando qualcuno per vendere la magione di suo nonno ormai in rovina, posizionata nell'angolo nord est della città (di Benirus e la sua casa si parla anche nelle chiacchere cittadine).

Il prezzo: 5000 pezzi d'oro. Se avete consultato il mercato delle case di Cyrodiil, sapete che si tratta della casa più economica del gioco e sembra un affare.

Beh, sì e no. Le informazioni sulla magione sono quasi inesistenti. Potete comunque fare una ricerca personale, ascoltando le chiacchiere della gente, per saperne di più. Verrete a sapere che si sentono delle urla all'interno della casa e che questa non sarà mai venduta.

In ogni caso, se gli darete i soldi, Velwyn vi darà la chiave e l'atto notarile, andandosene via verso una meta non precisata (dovrete rintracciarlo più avanti).

Un'ispezione superficiale del vostro acquisto suggerisce che avete appena comprato un ottimo edificio ad un buon prezzo. Una stranezza: nella stanza più lontana e profonda della grossa cantina, c'è una porta sigillata nel muro meridionale che non risponde alle vostre sollecitazioni.

Strani rumori a villa Benirus

La prima volta che proverete a dormire nella casa, tre fantasmi si materializzeranno e vi attaccheranno. Uccideteli con un arma incantata; un nota sul diario vi annuncerà che la casa è infestata e farà riferimento ad un botto in fondo alle scale. Un vaso è caduto da sopra un armadietto nel salotto. Sotto il vaso c'è una mano scheletrica, insieme a una pagina di diario che fa riferimento ad una stanza segreta che può essere aperta solo da Benirus. Leggete il diario (apprenderete che il nonno di Velwyn era un negromante e un tombarolo) prendetelo e prendete la mano scheletrica.

Avete bisogno di Velwyn per aprire la porta. Sfortunatamente, si è preso i soldi ed è scappato. I passanti vi parleranno di nuovo di Le armi del conte. Recandovi lì, sentirete che il tipo si è diretto alla città imperiale. Come spesso accade, la vostra mappa ne sa più di voi, e vi dirigerà verso il quartiere dei giardini elfici, dove verrete a sapere, sempre dai passanti, che Benirus si trova nella taverna Re e regina.

Fate il punto della situazione con Velwyn; ammetterà che forse avrebbe dovuto parlarvi della maledizione. Parlategli di "Lorgren Benirus" e, quindi, di "Rimuovere la maledizione" per farvi dare un appuntamento da Le armi del conte così da sistemare la questione. Ritornate ad Anvil e parlate con Velwyn nella locanda. Seguitelo fino alla casa. Una volta dentro sarete voi ad assumere il comando.

Ci sono sette Fantasmi sulla vostra stada; due al piano terra e cinque nella cantina. Dovete eliminarli tutti e, quindi, mettevi in guardia contro gli inseguitori quando Benirus toccherà il simbolo sul muro della cantina. Quando la porta segreta sarà aperta, i fantasmi svaniranno (così come Velwyn, che tornerà alla locanda) e voi sarete liberi di esplorare la cripta/laboratorio oltre la porta.

Il luogo di riposo di Lorgren Benirus

Attivate l'altare con la mano scheletrica del salotto che avete nell'inventario. Quando lo spirito di Lorgren avrà finito di parlare (vi dirà moltissime menzogne, ma dovrete assentire per far avanzare le cose) interagite con lo scheletro. Uccidetelo velocemente prima che inizi ad evocare gentaccia non morta.

Quando attiverete i resti di Lorgren, posizionatevi sul lato più lontano dell'altare (impugnando una buona arma incantata) per intercettare il cattivo quando si materializzerà.

Razziate il posto. Troverete il bastone di Lorgren, Il tomo della Non vita (vale circa 350 pezzi d'oro), da 40 a 1490 pezzi d'oro (in base al vostro livello), più varie gemme di diversa foggia.

Quando uscirete fuori dalla cantina, scoprirete che la casa infestata è cambiata. I quadri sono diversi, il muro esterno è intatto. C'è cibo sul tavolo e un fuoco nel camino. Non è solo una casa, è la vostra casa.

Tutto quello che vi rimane da fare è visitare Le armi del conte per la quarta volta e parlare di nuovo con Velwyn. Alla fine lo vedrete tornare alla taverna Re e regina nella città imperiale.

L'inganno della sirena

Anche in questo caso potrete ottenere l'informazione dalle voci della strada o direttamente da Maelona, che troverete in giro per la città... e il cui marito Goga è detto "intimamente coinvolto."

Una gang di donne ha attirato gli uomini di Anvil in un luogo lontano, li ha sedotti e li ha derubati. Ripulendo Gogan hanno preso un anello che fa parte del tesoro della famiglia di Maelona da generazioni. Lei vi darà 100 pezzi d'oro se glielo riporterete indietro (Gogan potrà fornirvi un po' di aiuto identificando le donne che lo hanno avvicinato, come una Nord e un'Imperiale).

Andate alla Boccia fluente in qualsiasi momento per trovare tracce lasciate dalle ladre. Si tratta dell'edificio più a ovest del quartiere del porto di Anvil. Non farete in tempo a sedervi che arriverà direttamente da voi o la dolce Faustina Cartia o Signy la demolitrice.

Signy Il demolitore e Faustina Cartia fanno lavorare la loro magia alla Boccia fluente.

Se siete un uomo, Signy osserverà che siete da solo e si offrirà di rimediare alla situazione. Se siete una donna, Faustina vi inviterà ad unirvi alla gang. In entrambi i casi, verrete invitati ad un appuntamento alle 11 di sera alla fattoria di Gweden a sud est di Anvil, locazione che entrambe aggiungeranno alla vostra mappa.

Dirigetevi quindi a sud est verso la fattoria sulla collina. Sarà bloccata fino alle 11 di sera, quando, finalmente, potrete entrare per parlare con Faustina.

La tana della sirena.

Ci sono delle varianti minime a questo punto, in base al vostro sesso e alle vostre decisioni, ma il tutto finirà nell'arrivo, prima o dopo, di Signy e di una Khajiit, Tsarinna, e, quindi, in un combattimento.

Il combattimento può essere un poco difficile, visto che la gang attaccherà all'interno della piccola fattoria e non ci sarà modo, per i tiratori e per i maghi, di indietreggiare per combattere al loro meglio.

Faustina è armata con un coltellaccio dal nome di Witsplinter, che succhia il Magicka e l'intelligenza; un piccolo prezzo per quando ne razzierete il cadavere.

Quando le tre ladre saranno morte, arriveranno Maelona e Gogan vestiti da... guardie cittadine di Anvil! Maelona vi spiegherà che stavano lavorando sotto copertura per acciuffare questa gang di "sirene" e vi darà la vostra ricompensa che sarà di un valore tra i 100 e i 600 pezzi d'oro, in base al vostro livello.

Questo completa la missione, ma voi non avete ancora finito. Prendete la chiave della camera da letto di Gweden dal corpo di Cartia o da quello di Tsarinna. Questo vi permetterà di accedere alla cantina della casa. Una stanza laterale della cantina contiene un piccolo easter egg: i bottini dei furti precedenti vi permetteranno di riconoscere come vittime Heinrich Oaken-Hull, Pinarus Inventius, e Ernest. Purtroppo non potrete riportare il bottino alle vittime, in modo da metterle in imbarazzo con le mogli. Troverete, comunque, qualche oggetto di valore, come una scatola di gioielli a due tamburi che contiene "i gioielli della famiglia Oaken-Hull", la corazza di Inventius , un corno di Minotauro e l'amuleto di Astia Inventius.

Troverete anche tra i 40 e i 1490 pezzi d'oro, uno smeraldo e una pepita d'oro. Non male!

La nave fantasma di Anvil

Pronti per una breve missione "ritrova l'oggetto"? Sul ponte della Scia del serpente, la nave più a nord delle due ancorate nel porto di Anvil, si trova una strega piuttosto irritata dal nome di Varulae. La nave è appena tornata da un viaggio all'Isola Summerset, fatto per ritrovare una sfera di cristallo che

apparteneva alla madre di Varulae... ma la ciurma è stata massacrata. Sono diventati degli spettri, armarti di sciabole affilate e adeguati al vostro livello, che infestano la nave. Il vostro compito sarà quello di recuperare il cristallo da uno scrigno sul ponte più basso per riportarlo a Varulae.

La Scia del serpente sembra una nave pacifica dal di fuori, ma Varulae vi spiegherà la verità.

Usate la chiave fornitavi, entrate nella cabina, prendete la chiave del capitano dal suo cadavere, razziate il forziere (100 pezzi d'oro, un gioiello magico e una collana di giada), eliminate i nemici, e buttatevi nel portellone per arrivare al ponte centrale. Non c'è molto da fare qui se non picchiare due cattivi e due membri della ciurma dietro le porte chiuse. Scendete per il portello (si trova in fondo alla sala) che conduce al ponte più basso.

Fate attenzione alle sciabole dei marinai spettrali.

Eliminate altri due cattivacci, prendete la sfera di cristallo nel forziere accanto alla scala e, se vi va, la refurtiva in fondo alla stiva. Tornate di sopra. La strega vi darà Redwave, una sciabola incantata (dotata di un incantesimo Sottrai Salute di buon livello) e se ne andrà alla locanda Le armi del conte ad Anvil, dove starà per il resto del gioco.

E gli assassini dei marinai? Non vi verranno dati indizi su quello che è accaduto, ma scoprirete il tutto svolgendo la missione "Lasciarsi guidare" della Confraternita Oscura. In questa missione, ritroverete il diario di un traditore in un appartamento piuttosto macabro sotto il faro di Anvil. Nel testo viene narrata la storia di un gruppo di marinai che, andati al faro, hanno ridicolizzato lo scrittore definendolo "ratto umano".

"Sono così salito a bordo, durante la tarda notte, e li ho sgozzati, dal primo fino all'ultimo... La nave fantasma di Anvil, è così che sarà conosciuta d'ora in poi!"

Bravil

Attraverso un incubo oscuro

Verrete a sapere, dalle voci che girano per Bravil, che un amico di Kud-Ei è scomparso. Parlate con l'Argoniana della Gilda dei Maghi per i dettagli: il suo amico Henantier compiva rischiosi esperimenti che lo hanno messo nei guai. Vi chiederà, quindi, se volete seguirla. Confermate la vostra intenzione di volerla aiutare e seguitela fino ad una casa, subito subito oltre la strada, dove il suo amico giace in un sonno eterno.

Usando il suo amuleto Mondo di sogno, l'ostinato ricercatore ha compiuto un viaggio nei suoi stessi sogni. L'amuleto era stato creato per vedere se era possibile utilizzare i sogni come allenamento per combattere contro le proprie debolezze. Tre giorni dopo, ancora non ne è uscito. Dovrete seguirlo per scoprire cosa è successo.

Entrare nel mondo dei sogni di Henantier è semplice: indossate l'amuleto (che vi verrà dato da Kud-Ei) e andate a dormire nel letto accanto. Vi troverete accanto a Henantier in una versione deformata della sua casa; un ambiente ibrido con portali che conducono a quattro test (Coraggio, Pazienza, Percezione e Fermezza). I vostri unici oggetti saranno l'amuleto e i vostri incantesimi. L'amuleto, purtroppo, riduce il suo possessore ad un continuo silenzio. Risultato: non poteete usare la magia ma solo gli oggetti rinvenuti in questo strano posto.

Henantier è stato paralizzato ma riesce a dirvi che ha perso delle cose in questo posto e che ha bisogno del vostro aiuto per trovare un'uscita. Le "cose" che sta cercando sono i pezzi della sua sanità mentale che gli sono stati sottratti, e che sono rappresentati dai quattro elementi del Mondo dei sogni. Solo riportando queste parti nella sua testa Henantier potrà recuperare la sua sanità mentale e aprire una via per tornare a casa. Alla fine di ogni test potrete prendere un elemento.

Uccidere Henantier nel Mondo dei sogni significherebbe la vostra stessa fine.

Il test del coraggio

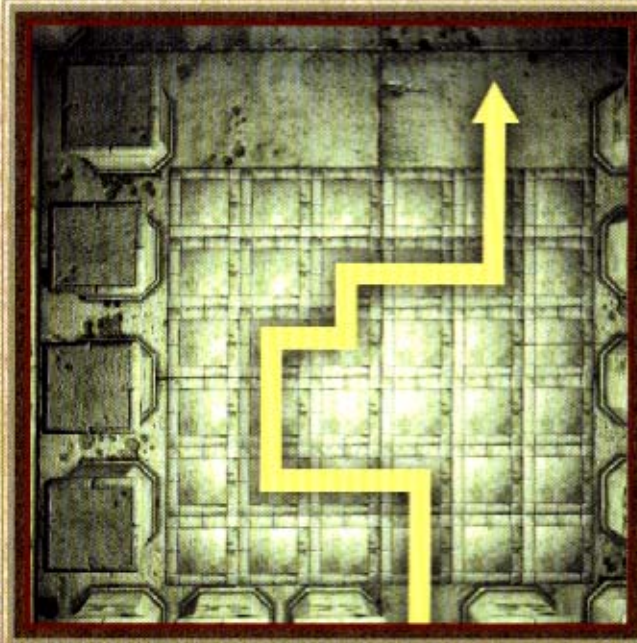
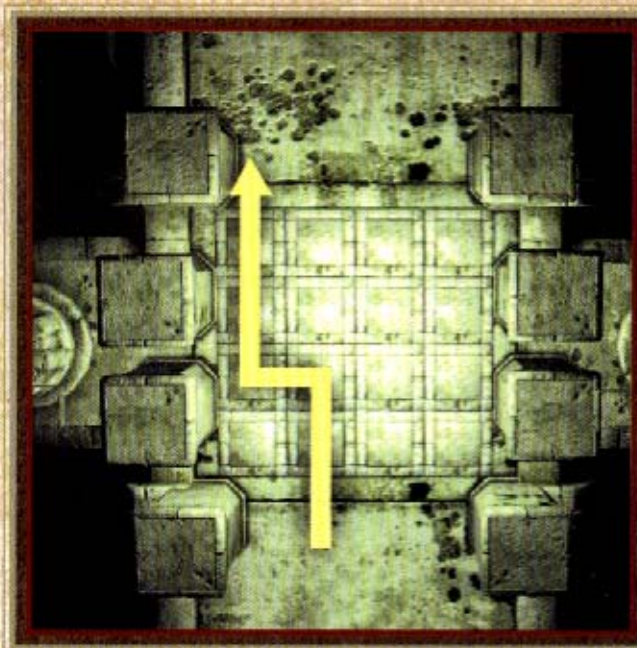
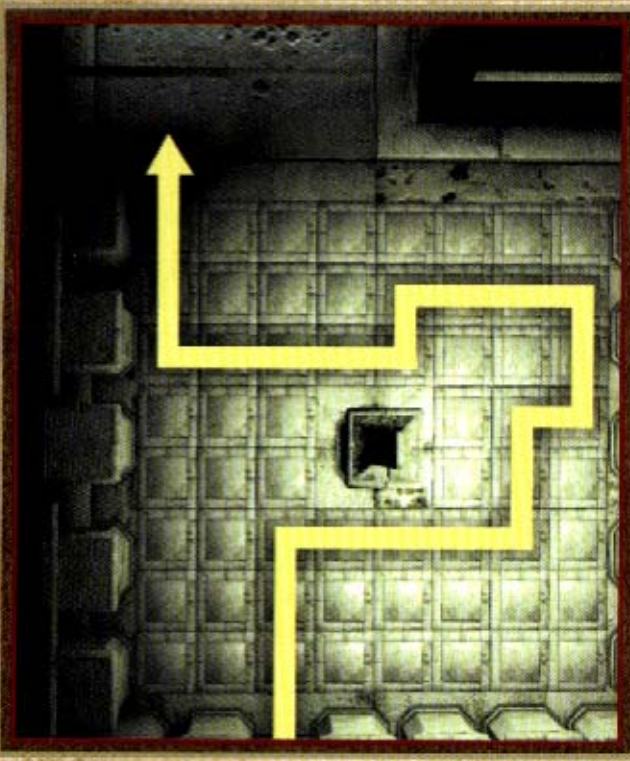
L'entrata per il più facile dei test si trova sotto le scale anteriori della casa dei sogni. Tutto quello che dovrete fare è nuotare per un lungo passaggio acquatico senza affogare (vi potrete aiutare utilizzando le due deboli pozioni Respirare in acqua che

troverete lungo la strada) e senza sbagliare strada. Affiorerete in uno stagno in fondo ad una torre in rovina (Elemento del coraggio) si trova subito davanti a voi. Prendetelo per essere telatrasportati da Henantier.

Il test della Pazienza

La porta simil caverna accanto al letto di Henantier conduce al test della Pazienza; una rovina simil Ayleid dove giace una grossa trappola.

Otterrete la soluzione all'inizio del test. Il difficile sarà leggerla. Davanti a voi, in un contenitore chiamato "Studio" c'è una "pergamena misteriosa" scritta in lettere runiche. Se vi sembra indecifrabile è perché la leggete come testo e non come mappa.

Più avanti, si trovano tre griglie con piastre a pressione e delle trappole con frecce. Potete girargli intorno (provate a passare le trappole facendovi cadere nel livello più basso e morirete). Un personaggio con valori alti in Velocità e Acrobazia potrebbe correre fra le piastre subendo pochi danni. I giocatori che hanno riconosciuto una mappa nella pergamena, possono trovare una strada per passare senza subire un graffio, seguendo il percorso di un particolare carattere runico, partendo dal bordo inferiore di ogni mappa di ogni griglia. Usate la mappa da noi riportata per non avere problemi di sorta.

IL TEST DELLA PERCEZIONE

La porta simil rovina Ayleid che si trova sopra le scale conduce al test della Percezione. Questo consiste in un sentiero pieno di trappole immerso nell'oscurità; illuminato solo dalle pietre oscure di Welkynd che emanano una luce rossa quando il giocatore si trova lì vicino. Potete superare il test affrontando l'oscurità, anche se la torcia che si trova nel contenitore "percepito" all'inizio del percorso, vi renderà la vita molto più semplice. Camminate lentamente e osservate con attenzione il pavimento per farcela senza problemi.

A nord est dell'area di partenza, sul quarto blocco, una piastra a pressione, attiva una trappola di rocce. Non potrete prevenire l'attivarsi delle tre grandi lame nell'area circolare, ma non avrete difficoltà nello schivarle. Nell'ampia area oltre questa vi attendono quattro trappole che emettono gas. Due blocchi più avanti vi attende un'altra trappola di rocce cadenti.

Subito avanti questa trappola, un declivio formato da blocchi mischiati, porta ad un largo viale con cinque grandi lame. Passate di corsa o muovetevi gattonando nei varchi tra la lame discendenti. Fate attenzione ad un'altra trappola di rocce cadenti che si trovan nell'edificio circolare subito dopo le lame.

Manca poco all'Elemento della percezione: una collinetta di rocce sparse con quattro piastre a pressione che fanno emettere, dalle pietre oscure di Welkynd nelle vicinanze, incantesimi di Gelo commisurati al vostro livello attuale. Come avete fatto precedentemente, prendete l'elemento per ritrovarvi nella casa di Hanantier.

Prendetevi il vostro tempo; correre potrebbe essere fatale.

IL TEST DELLA FERMEZZA

I veterani dell'Arena della città imperiale riconosceranno immediatamente il luogo. Vi trovate dal lato peggiore della porta della stanza rossa, guardando la rampa che va verso la saracinesca. Solo che questa non è più l'Arena ma la casa dei sogni di Henantier. I pilastri sono ribaltati, il cielo è rosso, gli spalti vuoti e l'intero posto sembra bruciato. È l'Arena trasportata in Oblivion.

Prendete tutto il bottino del contenitore "Preparati", subito davanti a voi: due armature livellate (una leggera ed una pesante), uno scudo livellato, una spada livellata, un bastone livellato ed un'arma contundente livellata. Indossate tutto e muovetevi lungo la rampa per incontrare due minotauri.

I due minotauri sono entrambi di un livello sotto il vostro. Per sconfiggerli basterà il bastone dei fulmini. Mantenetevi a una distanza rispettabile dai mostri e non sprecate nessuna delle cariche (se ne avrete la necessità, usate una qualsiasi delle altre armi a vostra disposizione, ovviamente in base alle vostre abilità). Una volta che li avrete uccisi, delle scale si alzeranno dal suolo portando oltre la saracinesca. In cima c'è l'elemento che state cercando.

Il test della Fermezza

Una volta che avrete assemblato i quattro elementi, parlate con Henantier del "Mondo dei sogni" e vi troverete catapultati nel letto della sua casa reale. Perderete l'amuleto e tutto quello

che avete raccolto nel Mondo dei sogni, ma riotterrete il vostri possedimenti, più sei pergamene di alto livello come premio per il vostro successo.

La sentinella abbandonata

Verrete a sapere, dalle chiacchere di Bravil o dalla vostra esperienza personale, che il fantasma di un vecchio cammina lungo la spiaggia della baia di Niben durante la notte.

Ascoltando le chiacchiere, verrete a sapere che Gilgondorin alla Casa d'argento sull'acqua ne sa qualcosa in più. Il proprietario di questa locanda, (la trovate subito dopo il cancello nord della città), conosce le abitudini della sentinella: appare al campo di Bawnwatch verso le 8 di notte. Gilgondorin segnerà gentilmente il luogo sulla vostra mappa. Il campo si trova su una piccola isola un poco a sud est di Bravil.

La sentinella, inizialmente, non vi parlerà, ma se la seguirete a sud est in un punto subito sopra la collina dietro forte Irony, si presenterà come "l'uomo una volta conosciuto come Grantham Blakeley", e vi chiederà di cercarlo "nella bocca della pantera" guardando successivamente verso sud est, oltre la baia.

La vigilia tenebrosa della sentinella.

Il vostro diario vi suggerirà di tornare da Gilgondorin per farvi interpretare la "bocca della pantera". Lui vi dirà che si tratta della bocca del fiume Panther, il punto in cui si unisce a ovest con la baia di Niben, strozzato da rocce affilate simili a denti; si trova subito ad est oltre la baia, dove Grantham ha finito la sua passeggiata spettrale. Nuotate in quel punto per trovare una nave da trasporto, la Emma May, finita contro le rocce qualche anno prima.

Non perdete tempo con il ponte in cima; non c'è un accesso per l'interno della nave. Potete entrare tramite un buco nel lato di dritta sul ponte superiore. All'interno troverete degli spiriti; fatevi strada verso il ponte centrale e dirigetevi quindi verso la cabina del capitano e quindi verso una cabina laterale dove si trova un diario di bordo, in cui viene spiegato come una tempesta e un ammutinamento abbiano segnato il destino della nave.

La cabina del capitano contiene un altro spirito, da 40 a 1490 pezzi d'oro (in base al vostro livello), e tre pozioni; sul ponte centrale ci sono altri due spiriti ed altre tre pozioni; mentre sul ponte più basso c'è lo spettro dell'ammutinato. La piccola chiave sul suo corpo apre la porta dietro di lui e le catene dello scheletro (lo sfortunato Blakeley) nella stanza successiva.

I resti di Grantham Blakeley

Una volta che avrete liberato lo scheletro dalle catene, apparirà il fantasma di Blakeley che farà menzione della "mappa della mia gratitudine" prima di andarsene nella stanza accanto e sparire. Avete liberato il suo spirito (nel frattempo, potete raccogliere una ricompensa nominale da due scrigni; uno sott'acqua vicino all'entrata, difficile da vedere finché non si è sott'acqua).

La mappa si trova dietro il pilastro a cui era incatenato lo scheletro. Una "X" indica un punto a est, oltre due anse del fiume. Lo scrigno si trova sott'acqua, nascosto fra quattro rocce subito a sud del piccolo molto, e contiene un miscuglio di roba piuttosto interessante.

Il tesoro non verrà indicato sulla bussola, ma basterà semplicemente seguire il fiume, per imbattersi in esso.

Preso nella caccia

Saprete dai soliti chiacchiericci o da Ursanne Loche stessa che suo marito, Aleron, è sparito. La signorina Loche, che vive sopra la casa di Henantier, vi dirà che Aleron è un giocatore con molti debiti nei confronti di un usuraio orco che si chiama Kurdan gro-Dragol. Aleron era andato ad incontrare gro-Dragol il giorno precedente al capanno del Pretendente solitario, ma non è tornato e Ursanne teme per la sua vita.

Il Pretendente solitario è sull'altro lato del fiume. Non c'è traccia di Aleron, ma Kurdan, che si trova sopra le scale, si dimostrerà scortese proprio come vi aveva detto Ursanne. Portate il suo Ordine a 60 per sapere che vuole un favore prima di dirvi dove si trova Aleron: ritrovategli l'ascia del padre sull'Isola di forte Grief fuori dalla baia di Niben, o Aleron non rivedrà più casa sua. Vi darà modo di prepararvi e vi dirà di ritornare quando sarete pronti.

Quando sarete pronti, Kurdan vi fornirà il trasporto per arrivare all'Isola di forte Grief. Interagite con la piccola barca presso la banchina dietro il negozio Fortuna dello stregone (attraversate il ponte, girate a destra e scendete le scale), e arriverete a destinazione.

Le rovine sull'Isola di forte Grief

Sorpresa! Dentro le rovine c'è Aleron Loche. Kurdan ha creato un evento chiamato "La corsa del cacciatore" (evidentemente ispirato da *Il più pericoloso dei giochi* di Richard Edward Connell) dove gli umani sono le prede. Dovrete avventurarvi da soli nel dungeon (Aleron non è un guerriero), superare molte trappole, uccidere tre cacciatori, e ritornare con la chiave alla porta esterna ora sigillata.

Il primo, un Imperiale del vostro stesso livello, si trova all'inizio del dungeon e non dovrebbe rappresentare un grosso problema. Gli altri: un Nord con due livelli più di voi e un orco con tre livelli sopra il vostro; potrebbero rivelarsi più complicati da abbattere; utilizzate l'architettura del dungeon a vostro vantaggio. Attirate il Nord verso le trappole nelle vicinanze. Fatevi invece inseguire dall'orco intorno alla vasca in fondo alle scale mentre lo riempite d'incantesimi. Se ci cade dentro, ancora meglio.

Esplorate il pozzo della Corsa del cacciatore; ci sono vari oggetti sparsi per l'area, presumibilmente lasciati dalle precedenti vittime del gioco di Kurdan.

Avete bisogno delle chiavi in mano all'Imperiale e al Nord per aprire la porta per l'Abisso del cacciatore (il secondo livello) e dovete prendere la chiave dell'orco per aprire il cancello fuori dalla torre. L'ultima è falsa ma, fortunatamente, troverete quella vera prima di avere tempo di provarla.

Quando lascerete il dungeon assisterete impotentemente all'omicidio di Aleron da parte di Kurdan. Dovrete quindi uccidere l'orco e un suo seguace arciere che apparirà sulla sporgenza sopra di voi. Meglio sarebbe portare Kurdan in un punto in cui l'arciere non possa colpirvi, eliminarlo, e quindi finire il suo sgherro.

Dopo aver eliminato entrambi, prendete la chiave vera dal corpo di Kurdan e andate verso l'uscita. Girate la leva per aprire il cancello. Vedrete la barca con cui siete venuti.

Interagite di nuovo con la barca per tornare a Bravil e andate da Ursanne Loche per dirgli che suo marito è morto. Vi ricompenserà con il libro dell'abilità Oratoria, *Vita della regina Lupa*.

Bruma

Le due facce della moneta

Le chiacchiere suggeriscono che Arnora Auria ha bisogno di aiuto per recuperare dei soldi che le ha rubato il suo ragazzo, Jorundr. La verità è un po' più complicata.

Volendo potete andare direttamente da Arnora (vive all'estremità sud della città), portare il suo Ordine a 60, e parlare con lei di "Jorundr" e dei "Soldi rubati", per ottenre l'impressione (confermata dal diario) che i suoi propositi non siano proprio chiarissimi.

Arnora Auria

Accettate di aiutarla e otterrete altre informazioni: Arnora asserisce che, contro la sua volontà, ha aiutato Jorundr a compiere una serie di piccoli crimini. L'anno precedente, Jorundr iniziò a parlare di un bersaglio più grosso e uccise una guardia. Venne visto e, quando Arnora era ormai tornata al loro nascondiglio, venne arrestato, ma non prima di spostare i soldi che avevano rubato. Il vostro compito sarà quello di andare a parlare con il prigioniero nel dungeon sotto il castello di Bruma, per scoprire dove li ha nascosti.

È facile vedere Jorundr. Parlate con la guardia e chiedete di "Visitare un prigioniero" per fargli sbloccare la porta per le celle.

Finché sarete dall'altro lato delle sbarre, Jorundr non si fiderà di voi.

Ma Jorundr non vuole parlare con voi. Pensa si tratti di una trappola organizzata da una guardia corrotta dal nome Tyrellius

Logellus. Persuasione e corruzione non vi serviranno a nulla, e il diario suggerirà di farvi arrestare per guadagnare la sua fiducia. Il modo più facile per farlo sarà quello di scippare il carceriere; selezionate la prigione quando verrete arrestati e, senza troppa fatica, vi troverete nella cella di Jorundr.

Ora che siete un suo compagno di cella, si rivelerà molto più disponibile e vi racconterà la sua verità: è stata Arnora a voler tentare il colpo più grosso; è stata lei ad uccidere la guardia ed è stata lei a tradirlo. L'unico elemento comune delle due storie è il fatto che Jorundr ha nascosto da qualche parte i soldi. Ora, lui vuole Arnora morta e vi farà questa proposta: uccidetela e portategli il suo amuleto per sapere dove si trovano i soldi.

Alla fine della chiacchierata, un terzo elemento farà capolino nel quadro d'insieme: Logellus. Lui vuole che Jorundr riveli dove si trova il suo bottino (non è interessato a voi e non potete farci affari).

Potete gestire la situazione in uno di due modi: uccidere Arnora come vi è stato ordinato o dirle del piano di Jorundr.

Arnora è il più grosso dei mali ma il primo metodo è leggermente più semplice e valido quanto il secondo. Parlatele e chiaritele il piano di Jorundr. Ditele che farete quello che vi ha chiesto Jorundr e tirerà fuori gli artigli. È una lanciatrice di tre livelli superiore a voi, che ama utilizzare magie camaleontiche e che potrebbe rimanere viva abbastanza a lungo da chiamare le guardie cittadine.

L'amuleto sul suo corpo è finto e Jorundr lo identificherà come tale. Prendete invece la chiave del suo scrigno e apritelo; si trova accanto al suo letto scendendo le scale. Ci troverete il vero amuleto. Jorundr vi svelerà, quindi, che ha seppellito i soldi fuori dalla città vicino al cancello nord. Lo scrigno, posizionato in un mucchio di rocce sul declivio sulla destra della strada, contiene oro, gemme, gioielli e dei libri per le abilità.

Se deciderete di dire ad Arnora del piano di Jorundr e sceglierete di stare con lei, le cose andranno in modo differente. Lei vi darà il vero amuleto per farvi ottenere la locazione del bottino da Jorundr. Quello che la donna non ha considerato è la presenza di Logellus che vedrà il vostro scambio in prigione. Quando andrete a prendere il bottino, ve lo troverete fra i piedi. Potete parlarci (vi dirà che ha ucciso Arnora) o partire subito con il combattimento, ottenendo una nota sul diario in cui vi verrà detto che probabilmente ha ucciso Arnora. È un tipo molto duro, ma non come le altre guardie cittadine; ha cinque livelli più di voi.

Prendete il tesoro e andate a casa di Arnora per verificarne la morte e per completare la missione (potete anche andare a parlare con Jorundr per farlo partecipe dell'intrigo e della morte di Logellus).

Il bottino di Jorundr include due libri abilità. Questi compenseranno l'abilità persa per essere stato arrestato.

Una confraternia tradita

Le voci di Bruma si rincorrono affermando che un cacciatore di vampiri, Raynil Dralas, ha ucciso un vampiro dentro le mura cittadine! Se vi dirigerete verso la casa di Brandon Lirrian, che si trova a ovest della grande cappella di Talos, verrete affrontati da una guardia, Carius Runellius. Vi spiegherà che si tratta della scena di un crimine e vi manderà via.

Comunque, portando il suo Ordine a 70, vi spiegherà che Bradon era un vampiro. La guardia ha recentemente trovato i corpi di due barboni in due tombe fuori dalla città, con delle piccole ferite da perforazione. Raynil Dralas, il cacciatore di vampiri, è arrivato giusto in tempo per essere assoldato per la caccia al vampiro. La guardia cittadina ha trovato, durante le sue investigazioni, una altra prova circostanziale per dimostrare il vampirismo di Bradon: il corpo di un altro barbone nella sua cantina.

La scena del crimine

Caso chiuso... forse. La moglie di Bradon, Erline, insiste nell'affermare che suo marito non era un vampiro e vi darà alcune argomentazioni inoppugnabili. Comunque, nessuno di questi impressionerà abbastanza Runellius, che vi dirà che la città considera Raynil Dralas come un nobile cacciatore di Vampiri. Se volete chiarire definitivamente la faccenda, dovete andare a parlare con Raynil.

Ovviamente è più facile dirlo che farlo. La maggior parte delle persone non sa dove trovarlo. Dovete parlare con Hafid Hollowleg alla locanda Vista di Jerall, Fjotreid al Martello e ascia di Bruma, o Petrine alle scuderie Occhioselvaggio, per venire a sapere che si trova allo Zipolo e chiodo di Olav (con un Ordine di 70, Olav stesso vi darà una chiave per la stanza di Raynil).

Raynil se n'è andato, ma troverete il diario di qualcuno chiamato Gelebourne dietro il cassettone sul lato destro della stanza. Prendetelo. Ci leggerete dentro il resoconto dell'esplorazione delle rovine Ayleid da parte di Gelebourne, Bradon e Raynil, dell'estrazione di un potente artefatto e delle misure eccezionali che hanno preso per nasconderlo. Apparentemente, tutti e tre facevano parte di una confraternita di avventurieri.

Ben presto le cose diverranno cristalline e ancor di più quando, tornando a parlare con Olav, scoprirete che Gelebourne era il precedente vampiro cacciato da Raynil.

Raynil ha ucciso i suoi compagni per le loro chiavi dello scrigno e ha usato la reputazione di "Cacciatore di vampiri" per giustificare gli omicidi. Portate il diario a Runellius a casa di Bradon in modo da fargli vedere il caso in modo differente: farà iniziare una perlustrazione della città per trovare il sospetto. Dovrete incontrarlo tra un'ora alla locanda di Olav.

Runellius vi dirà che Raynil è stato visto da un esploratore, che sfortunatamente ne ha perso le tracce, nelle montagne a ovest della città. Verrete quindi spediti alla grotta della Pietra boreale per intercettarlo. Ascoltate bene quello che ha da dire senza avere troppa fretta (nonostante il timer, avete tempo).

Questo è uno dei pochi eventi che richiederanno di essere compiuti entro un certo tempo. Avrete un giorno di tempo per non far fuggire Raynil con l'artefatto.

La piccola grotta si trova a breve distanza verso ovest e Raynil sta fermo nella prima stanza. Dovrete combatterci ed è molto forte. Raccogliete le tre chiavi dal suo cadavere e aprite lo scrigno nelle vicinanze per trovare l'amuleto che è... di nessun valore.

L'elusivo Raynil Dralas

Non avrà valore almeno finché non lo porterete dalla vedova di Bradon. Evidentemente l'uomo non si fidava dei suoi compagni e ha mascherato la vera natura dell'amuleto con una parola d'ordine. La vedova pronuncerà la parola ridando potere all'amuleto che si chiama il "Filatterio flessuosità" e possiede un incantamento di Velocità di buon livello. La missione è compiuta, ma potete comunque andare a parlare con Runellius alla locanda di Olav, per scambiare informazioni.

Sollevare il velo

Avete bisogno di Fama a 10 per ottenere questa missione. La contessa Narina Carvain colleziona manufatti Akaviri. Otterrete questa informazioni dalle chiacchiere locali o dall'araldo della contessa, Tolgan, che vi cercherà quando vi troverete fuori Bruma anticipandovi 25 pezzi d'oro per incontrarla.

Tolgan, eraldo della contessa Narina Carvain.

L'incontro è fissato per una delle sue ore di udienza, ma in realtà potrete parlarle in qualsiasi momento in cui si trovi in un'area pubblica del castello. Verrà fuori che alla contessa manca un importante pezzo Akaviri per la sua collezione. La Pietrafolle draconiana, che immunizza il portatore dai veleni, è stata individuata per l'ultima volta nelle rovine del Passo del Pallore. Volendo, Carvain vi parlerà dell'importanza di quel luogo e nella guerra della Prima era contro gli invasori Akaviri e vi dirà che il comando non è mai stato scoperto.

Carvain vi darà la prima pietra miliare del vostro viaggio; la roccia Artiglio di drago, che si trova alla fine della strada che porta a nord e a est di Bruma. Dovrete trovare le altre usando il diario di un corriere Akaviri e una mappa. È facile: andate a ovest, sopra la collina, verso la statua della sentinella, e quindi dirigetevi a nord lungo il declivio fino alla Traccia del serpente.

L'area intorno alla sentinella è piena di creature, state in guardia.

Questo piccolo dungeon è abitato da quattro orchi e da altre sei o sette creature. In una lunga e dritta sezione di corridoio, troverete uno scheletro con gli ordini menzionati nel diario del corriere. Prendete con voi gli ordini. Non li potete leggere, ma vi torneranno utili a Passo pallido.

La porta all'altra estremità del passaggio vi porterà nella valle nascosta. Dovrete uccidere o eludere una dozzina di orchi sul sentiero che porta alla rovina. Rimanete sulla strada per arrivare a destinazione.

Il primo quartier generale della forza d'invasione Akaviri durante la Prima era è la vostra destinazione.

Il dungeon stesso è infestato da scheletri; cinque livelli di difensori Akaviri non morti. Il vostro obiettivo è il comandante, Mishaxhi, nel piano Veleno del serpente. Ci sono varie strate percorribili, ma tutte conducono in una larga stanza con un ponte levatoio centrale. Fate attenzione alle trappole con frecce all'entrate e ai quattro scheletri all'uscita.

Il comandante del quartier generale Akaviri, Mishaxhi

Mishaxhi penserà che siete il messaggero della sua terra natia; se avete con voi gli ordini trovati sullo scheletro nella Traccia del serpente, siete a posto. Parlategli e selezionate la seconda opzione per farlo camminare nel muro dietro di lui e vederlo sparire. Appena lo avrà fatto, si aprirà una porta segreta, rivelando un tesoro. La Pietrafolle si trova sul piedistallo, e un buon bottino può essere raccolto nel grande scrigno sulla sinistra. La porta laterale è una scorciatoia per le Scaglie del serpente.

Selezionando l'altra opzione, o la seconda senza avere gli ordini nell'inventario, Mishaxhi vi attaccherà. Dovrete ucciderlo (ha un solo livello più di voi, ma è molto forte con le lame). Dopo la sua morte definitiva, il suo corpo svanirà facendo aprire la porta segreta.

Carvain vi ricompenserà con l'anello Occhio di vipera, incantato con Fortifica Agilità e Resisti a magia. Notate che dopo la fine della missione, la Pietrafolle apparirà nella sala accanto al suo trono, in un contenitore sigillato.

La valle contiene anche una missione non documentata (consultate "Un anello di chiavi" nel capitolo "Quest libere").

Cheydinhal

Corruzione e coscienza

Dovreste conservare questa missione fino ad aver completato la "La difesa di Bruma" nella quest principale. Ulrich Leland sarà uno dei vostri soldati più forti durante la battaglia; ma non potrà esserlo se lo farete arrestare o lo ucciderete per completare questa missione.

Il capitano corrotto della guardia di Cheydinhal, Ulrich Leland

Dall'ascesa di Leland a capitano, la guardia cittadina ha sviluppato la mano pesante, con cui affronta anche le più piccole infrazioni. Le chiacchiere vi indirizzeranno da una delle voci più alte della protesta, Llevana Nedaren, che vive subito a sud della grande cappella di Stendarr. Lei vi parlerà di un grosso abuso dell'autorità; di come Aldos Othran ha perso la sua casa; e citerà un potenziale alleato per combattere gli abusi.

Si tratta di Garrus Darelliun, il n°2 delle guardie. Potete trovarlo nella sala del Consiglio del castello posizionato sul lato nord della città. Portate a 60 il suo Ordine e Darelliun confermerà la storia di Nedaren aggiungendo che probabilmente Leland sta rubando dei soldi.

A Darellium piacerebbe far rimuovere dalla carica il suo capo, ma ha bisogno di un testimone. Aldos Othran è il candidato migliore, ma non può contattarlo direttamente. Voi potete. Othran segue una delle tre strade che girano intorno alla città durante il giorno, ma di notte, da mezzanotte circa alle 10 di mattina, se ne sta fisso sul suo sacco a pelo accanto ad un falò, nell'angolo sud est della città.

Probabilmente lo troverete ubriaco, ma una domanda su "Ulrich Leland" sortirà un certo effetto. Purtroppo sarà l'effetto sbagliato. Othran vi chiederà di seguirlo alla sua vecchia casa, dove scambierà delle parole con la guardia e tenterà di accoltellarla. La guardia ucciderà Othran.

Questo sarà l'ultimo errore di Aldos Othran.

Da qui la situazione può svilupparsi in due direzioni.

Il vostro diario suggerisce di fare rapporto a Nedaren sulla morte di Othran. Lei si infurierà e, da questa furia, nascerà un altro piano pericoloso. Dovrete attirare Leland a casa di Nedaren dicendogli che lei possiede delle prove che lo incriminano. "Io farò il resto", vi dice.

Al vostro diario non piace la situazione e vi suggerirà di parlare, invece, con Darelliun. Ma il vostro diario non è il vostro capo e potrebbe essere divertente far accadere cose brutte a persone cattive.

Leland pattuglia la città lungo vari percorsi, ma non sarà difficile trovarlo per cena, poco dopo le 7 di sera nella caserma del castello, o quando sarà andato a dormire, verso le 10. Portate il suo Ordine a 55 o più e lui accetterà di seguirvi a casa di Nedaren.

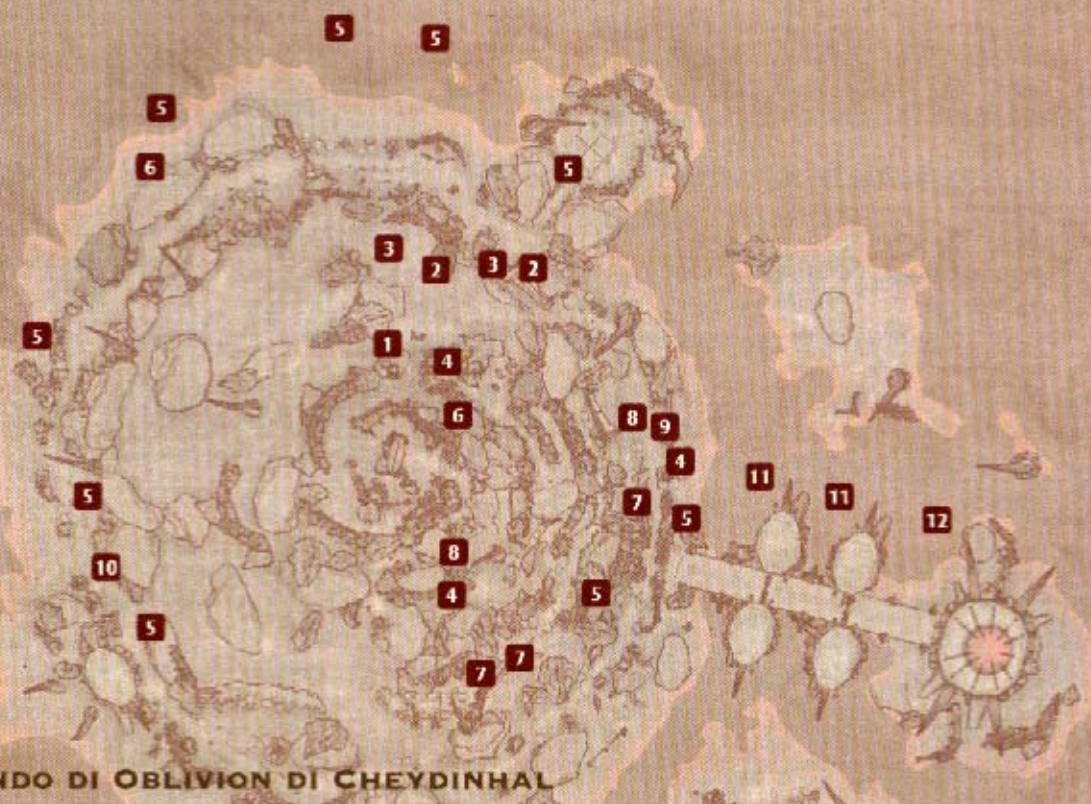
Nedaren ha preparato una trappola per il capitano: prima lo paralizzerà e quindi gli getterà sopra due ratti. I ratti uccideranno Leland. Problema risolto e voi non dovrete sporcare le vostre mani.

C'è però un'altra via percorribile. Darelliun concorderà con i dubbi del vostro diario e proporrà un approccio più investigativo. Vi fornirà la chiave per gli alloggi di Leland che si trovano nel livello più basso della caserma. Dovrete andare a cercare qualche prova. Cosa che non vi impegnerà molto; una lettera incriminante ("Chi immaginava che Indarys sarebbe stato così semplice da imbrogliare?") si trova sopra un libro, su tavolo sulla destra, appena passata la porta.

Qualsiasi approccio abbiate scelto, una volta che avrete la lettera o il cadavere, recatevi da Darelliun. Egli vi chiederà di incontrarlo fra due ora ella locanda del Ponte, per il finale.

Se avete seguito il piano di Darelliun, Leland verrà arrestato e messo in galera. Passerà il resto del gioco nel dungeon di Cheydinhal (fategli visita se vi va). Darelliun verrà promosso e prenderà il suo posto e voi otterrete una ricompensa che oscilla dai 150 ai 650 pezzi d'oro.

Se avete scelto la via dei topi, sarà Nedaren a finire in prigione per il resto dei suoi giorni. Sembra anche che Darelliun abbia preso in considerazione l'ipotesi di mettervi in galera come cospiratore ma, invece, vi darà una ricompensa oscillante tra i 75 e i 575 pezzi d'oro.

Fate attenzione che se sceglierete di uccidere Ulrich Leland con le vostre mani, vi dovrete scontrare con i suoi 15 livelli superiori a voi e vi beccherete anche una bella taglia sulla vostra testa.

1. Cancello di Oblivion: riporta a Cheydinhal, posizionandovi a ovest della città, nelle vicinanze delle stalle e della loggia dei Cavalieri Spina.
2. **Le viscere:** una strana caverna con tre piani a "frittella", uno sopra l'altro. C'è molto bottino (cinque contenitori), solo due difensori e un altro membro morto dei Cavalieri Spina (#4). I piani sono connessi da buchi nel pavimento, e sarete in grado di esplorarli efficacemente solo dall'entrata superiore delle due.
3. Trappola con valanga.
4. **Cavalieri Spina caduti:** i membri di questo ordine di cavalieri amatoriali, guidati dal figlio del conte di Cheydinhal, hanno affrontato Oblivion in cerca di gloria. Ma hanno trovato solo la morte. I cadaveri di tre cavalieri giacciono sparsi per la zona e il quarto si trova in una delle due caverne. Troverete uno scudo di acciaio, un arco, uno spadone e un coltello accanto al corpo al limite est del ponte che va verso la cittadella.
5. Torretta.
6. Baccello carnoso di medio livello, con oro garantito e la possibilità di bottino utile.
7. Miniere.
8. **Le viscere:** stesso nome e configurazione generale delle caverne della Voce #2, ma un dungeon separato. Poco bottino, cinque nemici, una brutta trappola sul livello superiore e una coppia di buche che fanno cadere nella lava del livello inferiore.
9. **Farwil Andarys e Bremman Senyan:** I due sopravvissuti della sfortunata missione dei Cavalieri Spina. Parlate con Farwil e i due vi seguiranno e combatteranno al vostro fianco per il resto della strada. Chiudete il cancello di Oblivion e riportate il figlio del conte sano e salvo a Cheydinhal per ottenere un'ottima ricompensa.
10. **Pozzo di sangue:** in cima a questa piccola torre, troverete un boss baccello carnoso, una fontana di sangue (con proprietà curative), delle essenze di Magicka, e un Daedra. I due sotto sono molto forti visto che includono Dremora.
11. Questi due set di cancelli si apriranno quando parlerete con Farwil Andarys del punto #9.
12. **La roccaforte del caos:** qui dovrete combattere molto. Troverete tra i 7 e i 10 Daedra nella cittadella (di cui almeno sei Dremora), altri tre Dremora nella sala di squartamento, da 4 a 6 Daedra (due dei quali Dremora) nei corridoi della salvezza oscura e da 1 a 3 (incluso un boss Dremora) nel sigillo di sangue.

Non potrete affrontare questa missione fino a che non avrete concluso il segmento dell'"Altare di Dagon" nella quest principale, facendo aprire i cancelli di Oblivion fuori dalle città di Cyrodiil. Potrete compiere da soli la missione o aspettare che sia Jauffre a chiedervi di farlo nel segmento "Alleati per Bruma" della missione principale. In questo, dovrete andare a reclutare truppe in ognuna delle città di Cyrodiil. Ogni volta vi verrà chiesto dalle autorità locali di svolgere una missione che, nella maggior parte dei casi, consisterà nel chiudere un cancello di Oblivion. Questo è quello che dovrete fare in questo caso.

Qualcuno vuole rubarvi il lavoro. Parlate con Amminus Gregari, che pattuglia l'area accanto al cancello; a nord ovest delle scuderie Sponda nera subito a ovest della città. Vi dirà che il figlio del conte Andel Indarys, Farwil, e i suoi sei uomini (i tutte chiacchiere "Cavalieri Spina") sono entrati nel cancello due giorni prima. Il conte offre una ricompensa per chi porterà notizie del figlio, sia esso morto, sia esso ancora vivo.

Farwil non è ancora morto, ma quattro dei suoi compagni che sono andati con lui, non possono vantare altrettanto. Dopo aver passato il cancello di Oblivion ed essere arrivati in cima a una montagna, troverete i loro cadaveri come andrete verso il fondo e girerete verso est, dove i due sopravvissuti (l'irritante Farwil e il sensibile Bremman Senyan) sono in attesa.

Il Cavaliere Spina, Farwil Indarys, e il suo compagno.

Sostanzialmente non è un missione molto differente rispetto alle altre, in cui avete dovuto chiudere un cancello, nella quest principale, tranne per il fatto che dovrete riuscire a tenere in vita i vostri compagni per ottenere la fine migliore. Seguite la strada rialzata verso est fino alla cittadella principale. Uccidete i Daedra sulla vostra strada, attivate la pietra sigillo sulla cima e vi ritroverete fuori Cheydinhal con il cancello in rovina.

La pietra sigillo sulla cima della cittadella principale è la vostra unica via d'uscita.

Assicuratevi di essere ben equipaggiati prima di entrare in questo cancello. Una volta che avrete percorso metà della strada lungo la montagna di Oblivion, non potrete tornare indietro.

Se sopravvivrà, Farwil vi nominerà Cavaliere Spina onorario: un dubbio onore accompagnato da un buon medaglione stregato con l'abilità Oratoria. Suo padre vi permetterà di scegliere fra due armi: lama di Spina (incantata con Disintegra armatura) o il bastone di Indarys (incantato con Danno Forza e Danno da colpo).

Se Farwil non ce la facesse, il conte vi ricompenserebbe comunque con 75/450 monete d'oro. Inoltre, se avete recuperato l'anello con sigillo del figlio, vi darà altri 200 pezzi d'oro e vi permetterà di tenerlo.

Supponiamo che voi non abbiate completato "Il cavaliere ribelle" prima di aver completato la quest principale. Quest'ultimo evento chiuderà tutti i cancelli di Oblivion a Cyrodiil, incluso quello fuori Cheydinhal. Purtroppo, Farwil e compagnia non rimarranno incastrati a Oblivion. Insieme a Senyan e a un terzo cavaliere, Jhared Strongblood, il giovane nobile sarà depositato fuori del cancello. Inoltre, Farwil inizierà a darsi credito per la distruzione del cancello stesso. Il conte sarà felice come se foste stato voi a recuperare suo figlio, ma, visto che non siete stato voi a completare la missione, non otterrete la ricompensa.

A TU PER TU CON LA MORTE

Verrete a sapere, o dalle chiacchiere, o da Tivela Lythandas (che vive nell'angolo sud ovest della città) che suo marito, Rythe, un famoso pittore, è scomparso. Lo strano è che questo è successo mentre era al lavoro sul suo ultimo dipinto dentro uno studio

hiuso. Tivela vi darà una chiave per questa camera che si trova al piano terra.

Troverete Rythe velocemente. Il quadro sul cavalletto nel suo studio possiede uno strano potere: interagiteci e verrete teletrasportati in una regione selvaggia che somiglia alla grande foresta di Cyrodiil... ma con qualche differenza.

Il paesaggio dipinto da Rythe Lythandas.

Sulla breve distanza apparirà un uomo. È Rythe. Sembra che entrambi siate incastrati nel suo quadro. Vi spiegherà che un Bosmer lo ha attaccato nel suo studio, rubandogli il suo pennello incantato di Veravernice, ed entrando nel quadro dove Rythe lo ha inseguito.

Proseguirà spiegandovi l'abilità del pennello di Veravernice di permette al pittore di creare un capolavoro da dentro la tela stessa; l'unico limite è l'immaginazione del pittore. Il pennello ha permesso a Rythe di dipingere i suoi quadri incredibilmente realistici. Apparentemente anche il ladro sapeva tutto questo, e voleva per se lo strano artefatto.

Sfortunatamente, il ladro ha aggiunto il suo tocco al paesaggio: una mezza dozzina di troll.

Questi troll dipinti sono davero realistici, e vi vogliono uccidere.

Questi guardiani hanno ucciso il ladro e stanno ancora girando per la foresta. Dovete eliminarli e prendere il pennello dal cadavere di Senannala. I troll dipinti sono molto forti ma, fortunatamente, Rythe vi fornirà un grosso aiuto; alcune bottiglie di trementina. Ungeteci la vostra arma per fare danno extra. Seguite le indicazioni del compasso fino all'area non dipinta e al ladro.

Esaminate i cadaveri dei troll per trovare un raro ingrediente di grande valore, il grasso di troll dipinto.

Riportate il pennello a Rythe che inizierà a dirigersi verso sud. Seguitelo. Dipingerà una porta che conduce al suo studio. Ritornati allo studio, Rythe parlerà con sua moglie e, quindi, vi ricompenserà col grembiule della Destrezza, che potenzia Intelligenza ed Agilità.

CHORROL

SEPARATI ALLA NASCITA

Reynald Jemane è sempre sobrio a Cheydinhal. Questo non sarebbe strano se non fosse per il fatto che, a Chorrol, è sempre ubriaco e che lo Jemane di Cheydinhal non riconosce il comportamento di quello di Chorrol.

Lo Jemane di Chorrol spende la maggior parte del suo tempo a bere alla Giumenta grigia. Parlateci nella locanda o nella sua casa nell'angolo sud ovest di Chorrol, per scoprire un po' di più su questa strana storia. Negherà di essere stato a Cheydinhal e, dandovi 50 pezzi d'oro, vi incaricherà di scoprire qualcosa in più sul suo doppio.

Lo strano incontro fra i fratelli Jemane

La gente di Cheydinhal non riconosce il nome di Reynald, ma conosce Guilbert Jemane che se ne sta alla Casetta Terrenuove. Verrà fuori che Guilbert è identico a Reynald senza il bicchiere in mano. I due uomini sono gemelli e, parlando con Gilbert di Reynald, avete favorito un loro incontro. Guilbert inizierà i preparativi per andare a Chorrol.

Viaggiate velocemente a Chorrol e andate a parlare con Reynald. Negherà di avere un fratello fino a che non gli citerete il nome di Guilbert, che dopo accetterà di andare a cercare il fratello e si dirigerà verso Chorrol.

Questa breve missione (parte di una piccola serie; guardate "Eredità perduta" e "I peccati del padre" più avanti) non terminerà fino a che Gilbert non arriverà a Chorrol. Vi avvisiamo che, senza la vostra intercessione, può volerci veramente molto tempo (giorni e giorni, in alcuni casi) e che, se siete impazienti e ansiosi di guardare l'incontro, potete seguire Guilbert nel suo viaggio. Così facendo impiegherà meno di un giorno per arrivare.

Eredità perduta

Dopo aver eseguito la missione "Separati alla nascita", potrete aiutare i fratelli Jemane a recuperare i loro diritti di nascita.

I fratelli e i loro genitori furono separati quando gli orchi attaccarono Weatherleah, la residenza di famiglia nella zona naturale a sud di Chorrol. Ora vogliono tornare nella loro casa ancestrale, ma prima vogliono che voi scopriate se è ancora abitata dai mostri.

Le indicazioni che vi verranno fornite da Guilbert sono molto vaghe. In realtà, sono semplicemente sbagliate e, andando a cercare ora Weatherleah, dovreste farlo senza l'aiuto del compasso e dei segnaposto sulla mappa.

Il diario vi suggerirà di chiedere in giro per la città. Fatelo e verrete a sapere che Sabine Laul, della Gilda dei Guerrieri di Chorrol, ha esplorato la campagna circostante e potrebbe conoscere il luogo che state cercando. Cercatela nel sotterraneo della gilda. Chiedetele di Weatherleah e vi segnerà dove si trova sulla mappa.

Weatherleah, la casa ancestrale della famiglia Jemane.

Questa piccola fattoria distrutta si trova nelle zone selvagge a sud di Chorrol. Al vostro arrivo, una nota sul diario vi farà presente che il posto è ancora popolato da orchi. Questo è tutto quello che Guilbert vi ha chiesto di scoprire. Potete tornare a Chorrol per fargli rapporto. Comunque, otterreste solo di essere rispediti a pulire il posto, quindi vi conviene anticipare l'opera eliminando i tre orchi presenti.

Ritornate alla Giumenta grigia per ottenere i ringraziamenti di Guilbert, oltre alla richiesta di scortarli entrambi alla loro nuova casa. Il viaggio non dovrebbe presentare pericoli (tranne la possibilità di incontrare animali selvaggi lungo la strada) e, quando i fratelli avranno raggiunto la casa, otterrete una nota sul giornale. Parlate con Guilbert per ottenere una ricompensa oscillante tra le 75 e le 450 monete d'oro e un invito per tornare a fargli visita.

Non si tratta solo di un pezzo di dialogo senza conseguenze. Quando raggiungerete la grotta della Valle guardiarossa nella quest "I peccati del padre", Weatherleah subirà una trasformazione. I fratelli hanno sistemato la fattoria, riparato la staccionata, piantato grano e, probabilmente, ripulito l'attico dagli scheletri. Purtroppo quelli negli armadi sono rimasti, come vedrete nella missione successiva.

I peccati del padre

Circa due giorni e mezzo dopo il completamento della missione "Eredità perduta", Fathis Ules vi si avvicinerà per raccontarvi dei gossip sull'eredità dei Jemane. Ules asserisce che il padre dei fratelli, Albert Jemane, era un ladro professionista che compì una missione in favore della Gilda dei Ladri, tenendosi l'oggetto rubato e nascondendolo a Weatherleah. Lui immagina che gli orchi, quando hanno saccheggiato la fattoria, abbiano preso l'oggetto e lo abbiano portato nella grotta della Valle guardiarossa, che si trova dritta a sud dal cancello sud di Chorrol.

Fathis Ules, un affiliato della Gilda dei Ladri, vi spiegherà qualche cosa sulla storia della famiglia Jemane.

Se vorrete, potrete fare una visita a Weatherleah mentre vi dirigete verso la caverna, per parlare ai fratelli di quello che ha fatto il padre. Loro rigetteranno l'imputazione e asseriranno che non avete prove tranne le parole di Ules.

L'entrata della caverna è protetta da uno o da due goblin piuttosto forti, ma dentro, troverete solo orchi: sette come quelli che occupavano Weatherleah e un capitano con tre livelli più di voi. Dal suo cadavere, raccogliete la lama Onore di Chorrol, un'ottima spada d'ebano non stregata.

Fate caso che la grotta della Valle guardiarossa non è lineare; potete gettarvi nella seconda buca sul vostro percorso, girare a destra e affrontare il boss.

Cosa farsene? Volendo potete tenerla (anche se così facendo non completerete la quest). Ules vi darà dai 750 ai 3000 pezzi d'oro per averla, in base al vostro livello.

Il vostro diario vi suggerirà di portarla al castello di Chorrol. Lo steward Laythe Wavrick vi dirà che la spada venne rubata da un audace ladro e vi darà lo stemma di Chorrol; uno scudo incantato con le magie Fortifica Resistenza e Rifletti danno.

Infine, se avete riportato la spada al castello, tornate a fare visita a Weatherleah. Questa volta, Guilbert avrà messo insieme i pezzi della storia e avrà capito che il padre non era pulitissimo. Vi darà quattro gemme dell'anima come compensazione.

IL CAMPO DELLO STERMINIO

La gente di Chorrol farà menzione del povero Valus Odiil, che teme per la sicurezza dei suoi figli. La conversazione vi indirizzerà verso la Giumenta grigia. Valus Odiil si trova nella locanda e vi chiederà se avete visto i suoi figli, Rallus e Antus. Pare che i ragazzi siano usciti per combattere delle "creature" (Goblin) apparse nella sua fattoria fuori Chorrol, e si aspettano di essere raggiunti dal padre al priorato di Weynon. Ma Odiil è vecchio e chiederà a voi di fare le sue veci.

Valus Odiil vuole che aiutiate i suoi figli.

Il priorato si trova subito sotto la strada verso est. I fratelli stanno aspettando sulla stada vicina. Ascoltate il loro scambio e parlate, quindi, con Rallus. Vi condurrà per la strada a sud est e quindi svolterà verso est, scendendo la collina che conduce alla fattoria. Si fermerà in mezzo al campo dove otterrete una nota sul giornale.

Battaglia alla fattoria di Odiil.

Arriveranno i goblin. Sono 10 e verranno divisi in tre ondate formate da membri semplici di livello 1, guerriglieri di livello 4 e forsennati di livello 8, con un boss (può essere un guerrigliero, un forsennato o un assaltatore) che si farà vivo per ultimo. Quando saranno tutti morti, parlate con Rallus per far dirigere i fratelli verso Chorrol a fare una visita al loro vecchio padre. Valus tornerà quindi a casa, mentre i ragazzi torneranno alla fattoria.

Durante la lotta, state nel campo con i fratelli. In questo modo potrete aiutarvi l'un l'altro in combattimento.

Se entrambi i figli di Odiil sopravviveranno alla battaglia, loro padre vi ricompenserà con la spada Squartabrividi, incantata con Danno da gelo e Vulnerabilità al gelo. Se ne morirà uno, riceverete 150 pezzi d'oro. Se moriranno entrambi, non otterrete nulla. "I pochi soldi che ho dovrò spenderli per i funerali" dirà Odiil.

UN'OMBRA SU HACKDIRT

Missione ispirata al racconto di Lovecraft *L'ombra su Innsmouth*.

La via più semplice per mettere in moto le cose è quella di essere gentili quando s'incontra Dar-Ma. La giovane donna Argoniana gira per la zona trafficata più a nord di Chorrol per un paio d'ore ogni mattina. Se andrete verso di lei, vi si avvicinerà e si presenterà. Se sarete gentili nella conversazione susseguente, aumenterete il suo Ordine, e quella di sua madre Seed-Neeus, che gestisce il negozio Merci e prodotti del Nord, di 20 punti. Se non lo sarete, farete scendere l'Ordine di Dar-Ma di 10 punti e quella della madre di 20.

Dar-Ma

Hackdirt, un villaggio non proprio amichevole.

Fate passare tre giorni e, nel frattempo, lasciate Chorrol (viaggiate velocemente verso un'altra città, per esempio). Quando tornerete, Dar-Ma sarà andata via. È partita per un viaggio verso il villaggio di Hackdirt, nella foresta a sud di Chorrol. Comunque il suo viaggio non desta ancora preoccupazione. Aspettate che scadano i tre giorni e andate a parlare con sua madre.

Se siete stati gentili con Dar-Ma, Seed-Neeus avrà un Ordine di più di 50 e vi dirà immediatamente che Dar-Ma è scomparsa. Se non siete stati gentili, dovrete portare il suo Ordine a 50, fermare la conversazione, e parlarle di nuovo. Altrimenti potrete apprende della scomparsa dalle chiacchiere per la strada e andare dalla madre chiedendole della figlia scomparsa. Dar-Ma ha affrontato il viaggio con il suo cavallo, Bocciolo, con cui doveva consegnare della roba a Etira Moslin.

Una piccola ricerca su Hackdirt vi darà l'idea di cosa sia l'"ombra" del titolo. Embfrid, alla Giumenta grigia, vi dirà che una volta era una città mineraria diventata una città fantasma. Honditar, che ha una piccola casa fuori Chorrol, subito a sud ovest della città, vi parlerà di alcuni problemi non specificati successi ad Hackdirt 30 anni prima, quando la città venne rasa al suolo.

Hackdirt si trova a sud del cancello sud di Chorrol. È il posto più ostile della zona. Tutti qui sono sospettosi con gli "stranieri". Nessuno vi dirà nulla fino a che non avrete delle prove, e anche allora vi riempiranno di menzogne.

Moslin gestisce un negozio di tessuti sulla parte ovest del villaggio. La troverete indignata dal fatto che Dar-Ma non si è presentata. Se le farete altre domande su "Hackdirt" o su "i Fratelli", diverrà ancora più rude e vi lancerà qualche vaga minaccia. Il vostro diario vi suggerirà che sta nascondendo qualcosa e che sarebbe meglio investigare ulteriormente.

Non dovrete andare troppo lontano. In una rovina bruciata dietro il negozio, troverete Bocciolo il cavallo. Moslin vi dirà che il cavallo è suo e, dopo questa seconda chiacchierata, il diario vi suggerirà che da lei non otterrete nulla e vi suggerirà di andarvene.

Altre strade? Presumibilmente Dar-Ma ha alloggiato da qualche parte. Vlanhonder Moslin che gestisce la locanda nella parte nord del villaggio, non dice niente di niente. Potete però fargli ammettere qualcosa rinvenendo il diario della ragazza che si trova sopra un cassettone, nella stanza degli ospiti sulla destra, salendo le scale (Dar-Ma ha annotato di aver sentito dei rumori di passi fuori dalla sua stanza). Vi dirà che lei è stata nella locanda, ma che se n'è andata lasciando i suoi averi.

Potete anche esplorare la cappella dei Fratelli all'estremità sud del villaggio, per leggere la bibbia dei Profondi. Non potrete decifrarla (nessuno può), ma vi farà capire che questa gente si occupa di cose piuttosto strane.

Ora, volendo potreste uccidere tutti gli abitanti del villaggio, prendere le loro chiavi, aprire le sette botole che si trovano nelle caverne sotto il villaggio (cinque negli edifici e due all'esterno), massacrare la mezza dozzina di Fratelli rinvenibili in loco e recuperare Dar-Ma dalla sua cella. Così facendo, però, perderete buona parte della storia e agirete alla cieca.

In realtà, nel villaggio c'è una persona pronta ad aiutarvi: [illegible] Hiriel, che vive in una baracca nell'angolo sud est. Parlategli di Dar-Ma e incontratelo nella sua casa tra le 6 di sera e la mezzanotte (se lo contatterete per la prima volta in questo lasso di tempo, dategli mezz'ora prima di parlarci di nuovo). Saprete che è pronto a parlare quando lascerà aperta la porta e si posizionerà accanto al fuoco.

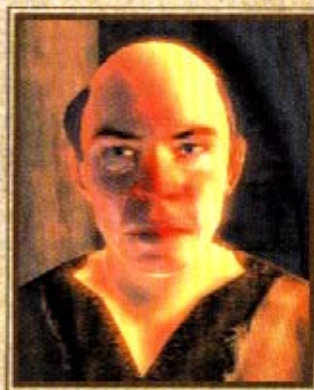
Jiv Hiriel, il vostro unico amico ad Hackdirt.

Alcune delle cose che Hiriel vi dirà saranno imprecise. Ad esempio, non vi spiegherà esattamente con sono i "Profondi" (anche se potrete ascoltarne le orribili voci passando abbastanza tempo nelle caverne). Una cosa però gli è chiara: gli abitanti vogliono sacrificare Dar-Ma nel tentativo di farli tornare. Hiriel vi fornirà la chiave universale per le botole e vi suggerirà di usare il passaggio nella locanda nel mezzo della notte, quando tutti saranno riuniti nelle caverne.

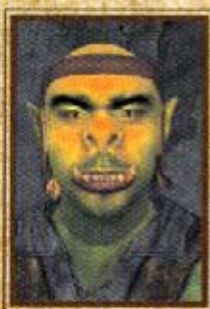
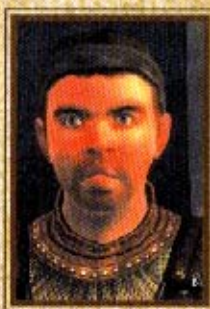
È un consiglio eccellente. I Fratelli si recheranno all'incontro e, usando la botola della locanda, non li avrete in mezzo ai piedi. Nonostante non abbiano una corazza e siano di qualche livello inferiori a voi, i Fratelli agiscono in gruppo rappresentando un serio pericolo. Se volete, comunque, potete massacrarli tornando su. Notate che sono deboli contro il fuoco.

La riunione si svolgerà tra l'1 e le 5 di mattina. Rimanete fuori dai piedi fino all'1:15 di mattina circa (la casa di Hiriel è un posto sicuro in cui stare) e scendete quindi per il portello nel retro del bar della locanda. Nella caverna, girate l'angolo sulla sinistra, fata uscire Dar-Ma dalla sua cella (la chiave che avete funziona egregiamente anche qui) e fatevi strada fino da Bocciolo. Non dovreste incontrare un'anima lungo la strada. Dar-Ma monterà a cavallo automaticamente. Ditele di seguirvi e lei, in automatico, si recherà a Chorrol dove otterrete un +5 nell'abilità Commercio da sua madre.

Rastrella il castello

La contessa Valga è presa da un'investigazione. Con un Ordine di 50 o più alto, ve ne parlerà (un quadro del conte è stato rubato dalla sua stanza da letto) e vi darà una chiave per l'area privata del castello dove, parlando con i residenti, dovrete raccogliere prove.

Due sospetti per la sparizione del quadro della contessa: Chanel e Orgnolf Gambepelose

Da Valga verrete a sapere che gli unici ad avere accesso alla camera da letto chiusa e ad essere senza un alibi, sono il mago di corte Chanel e il facchino Orgnolf Gambepelose.

Lei vi invierà anche a parlare con il capitano Bittneld, con lo steward Orok gro-Ghoth, e con l'araldo Laythe Wavrick per ottenere delle testimonianze. Potete andare in giro a cercarli per il castello, o aspettare nella sala grande dove, prima o poi, passeranno tutti.

Ottenete le prove da questi abitanti del castello di Chorrol: Bittneld, Orok gro-Ghoth e Laythe Wavrick

Parlare con tutti vi esporrà al rischio di sbagliare strada. Wavrick vi parlerà del problema con l'alcol di Gambepelose, e vi farà notare che ultimamente stava facendo dei debiti per foraggiare il suo vizio. Con una disposizione di 60 o più, gro-Groth affermerà che non ha visto ne Chanel ne Gambepelose durante la notte del furto.

Comunque, Bittneld osserverà che Chanel ha passato molto tempo nella torre ovest e, quando le ha parlato della cosa, lei ha affermato che stava conducendo delle ricerche su un incan

tesimo. "All'epoca la cosa non mi sembrò strana", vi dirà.

Gambepelose non vi dirà praticamente nulla nel vostro primo colloquio. Quest'uomo dal naso rosso si rifiuterà categoricamente di rispondere alle domande. Comunque, con un Ordine di 60 o più, vi dirà che, durante la notte del furto, stava litigando con una ragazzo delle consegne per una spedizione di vino e che, successivamente, si è ritirato nella sua stanza per leggere (etichette di bottiglie di vino, probabilmente). Non è il vostro uomo e accusarlo del furto farebbe solo diminuire la vostra ricompensa.

Chanel, con un Ordine di 60 o più, vi dirà che si trovava nel cortile per leggere le stelle e che poi si è recata nella sala da pranzo prima di mettersi a letto.

Dirà, però, qualcosa di piuttosto strano. Chiedetele del "Quadro rubato" e vi esporrà una breve critica "Chiunque lo abbia dipinto, non ha reso giustizia all'uomo. Era gentile e nobile, qualità difficili da imprimere in un quadro."

Il fatto che due testimoni abbiano dichiarato che era una notte tempestosa, contraddice l'alibi di Chanel della lettura delle stelle. Questo la rende la sospettata principale.

Dopo aver parlato con tutte queste persone, una nota sul giornale vi dirà di concentrarvi sulle prove fisiche. Questo, più o meno, vi permetterà di scagionare Gambepelose. Cercate negli scrigni nella sua modesta stanza al secondo piano e nella torre nord, dove gro-Ghoth lo ha trovato a bere, scoprendo null'altro che la sua passione per il vino.

Comunque, nella torre ovest (in fondo alla sala a sud e quindi a destra dalla stanza di Gambepelose) c'è un'altra storia. Dietro le scatole della stanza più bassa della torre c'è un quando di una cappella. Qualcuno del castello è un pittore. Dalle chiacchierate con Bittneld e Chanel potrete dedurre che si tratta di Chanel, ma non avete abbastanza prove per accusarla.

Chanel vi ha detto che ha passato del tempo nella sala da pranzo la notte del furto. Si trova a nord est della sala grande. Esaminate l'angolo nord del tappeto per trovare delle macchie di vernice. Esaminate il leggio sul tavolo davanti la porta nella stanza di Chanel (subito sopra le scale più a sud dalla sala grande) per trovare attrezzi per dipingere. Il diario affermerà che si tratta di oggetti nascosti e che ora avete abbastanza prove per fare la vostra accusa.

Questa è la prova più difficile da trovare. Si trova nella sala da pranzo, sotto il tavolo della sala grande.

Chanel vi dirà che è tutto vero ma non confesserà (cosa richiesta per far accettare la vostra accusa dalla contessa) fino a che non avrete fatto salire il suo Ordine a 70. A quel punto ammetterà il suo amore per il conte, di essere l'autrice del ritratto, e la sua gelosia per il tempo che la contessa passava con esso (otterrete anche il dipinto arrotolato).

Dilemma. Dire la verità alla contessa o nasconderla permettendo a Chanel di tenere il suo unico ricordo del conte?

Parlate con Valga. Se avete scoperto Chanel, ridarete il ritratto alla contessa (riapparirà nella sua stanza) e riceverete una ricompensa oscillante tra i 200 e i 700 pezzi d'oro, più alcune gemme di maggiore o minore valore in base al vostro livello. Se avete accusato il povero Gambepelose, riceverete solo una parte dei soldi senza gemme. Accusare Chanel prematuramente farà scendere soltanto il suo Ordine di 20 punti, cosa che renderà più difficile farla confessare.

Chanel se ne andrà. Sparirà dal castello immediatamente.

Se avete pietà di lei (il suo furto è stato essenzialmente un gesto d'amore), potrete cambiare il corso degli eventi, dicendo a Valga che non potete accusare nessuno dei due. Otterrete comunque dai 25 ai 150 pezzi d'oro per il disturbo e terrete il ritratto che potrete riportare a Chanel. Lei, tutta contenta, vi dirà di tornare fra tre settimane per darvi un quadro (il diario vi ricorderà l'appuntamento).

È un paesaggio notturno di Chorrol veramente ben fatto. Se lo lascerete (l'unico modo per esaminarlo), scoprirete che ha attaccato un cavalletto. Volendo potete usarlo per decorare la vostra casa!

La città imperiale

Il collezionista

Questa è la missione più ricca di Oblivion, con cui otterrete un totale di 10.000 pezzi d'oro. Ma è anche la missione più difficile da ottenere. Per farcela, dovrete svolgerne la prima parte prima di sapere che si tratta di una quest. Nello specifico dovrete recuperare una statua da una delle 11 rovine Ayleid.

Non tutte le rovine contengono una statua (ad esempio, nessuna di quelle nella parte occidentale di Cyrodill) e nessuno vi dirà dove cercarle finché non sarete già nella missione.

Una statua Ayleid.

Il posto migliore dove raccogliere la statua è Culotte, che si trova a circa metà strada sulla riva est dell'alto Niben. Affronterete non più di quattro zombi e una trappola, e non vi allontanerete troppo dalla città imperiale. Quando vi troverete a viaggiare verso sud ovest, lungo un sentiero rialzato che attraversa una grossa camera con molte bare su entrambi i lati, capirete di essere sulla strada giusta. Questa conduce in una piccola camera con tre pilastri. La statua, una specie di clessidra senza vetro, è sul pavimento tra di loro.

Ora dovete venderlo. Supponiamo che lo facciate nel quartiere del mercato della città imperiale. Lasciate il negozio prescelto e aspettate all'esterno. Dopo un paio d'ore, verrete avvicinati da un certo Jollring che vi dirà di lavorare per il suo signore, Umbcano (è un processo simile a quello per ricevere l'invito per la Gilda dei Ladri, Jollring arriverà in qualsiasi città per incontrarvi; il processo potrebbe rivelarsi molto lungo nel caso vi troviate a Leyawiin o ad Anvil; e si avvicinerà solo quando sarete all'aperto).

Avrete una visita di Jollring dopo la vendita della statua Ayleid.

Verrete a sapere che Umbacano è un collezionista di antichità Ayleid e che vuole altre statue simili a quella che avete venduto. È disposto a pagare grosse cifre per averle. Verrete quindi invitati nella sua casa a Talos Plaza per discutere dell'affare.

Seguite Jollring fino alla casa di Umbacano o incontratelo direttamente sul posto (la porta è aperta durante le ore diurne). Parlategli all'entrata e ditegli che volete discorrere con Umbacano. Questo farà aprire la porta per le stanze private sopra le scale. Potete andare a farvi una chiacchierata. Sembra che le 10 statue rimanenti fossero tenute nel tempio delle Ave Ayleid, ma vennero distribuite per le città Ayleid prima della caduta dell'impero. Quali siano le città, Umbacano non lo sa.

Abbiamo già trovato la statua di Culotte. Eccovi i siti rimanenti:

- **Fanacas** si trova nelle montagne a nord di Cheydinhal. È una piccola tana di vampiri, con un patriarca o una matriarca (che affronterete quando uscirete), quattro vampiri, e un animale selvaggio. Spenderete un sacco di tempo facendovi strada intorno all'acqua, dentro cui dovrete immergervi arrivati all'estremità per raggiungere la stanza con la statua.
- **Mackamentain** si trova all'estremità sud del bacino di Nibenay; ovvero si trova in mezzo al nulla. Seguite la strada gialla a sud est della strada rossa. Dopo che la strada ha girato a sud verso il fiume Pescedargento, andate verso est per trovare la rovina appena a nord ovest di un piccolo lago. È una tana di negromanti dislocata su tre livelli, popolata da creature non morte, e adepti dei negromanti del vostro stesso livello. La statua si trova vicino al negromante nella stanza finale su una bara; insieme a uno scrigno dal buon contenuto. Un'uscita, che riporta al primo livello, può essere trovata nell'estremità nord ovest della stanza; aprite quindi un porta segreta per raggiungere l'uscita del dungeon.
- **Moranda** si trova a metà strada tra Chorrol e Bruma, su una collina inclusa dalla larga protuberanza sud orientale della strada arancione. I primi due livelli offrono nemici che vanno dagli imp ai troll (in base al vostro livello). Il cancello a quattro tamburi in fondo alle scale, che si trovano sulla destra appena entrati, è un ascensore espresso per il terzo livello (pieno di trappole a gas). Due passaggi conducono a nord: quello di destra porta da una pietra di Varla ingabbiata (il pulsante per aprire la gabbia si trova nella nicchia a sud ovest); quello di sinistra porta alla statua, che si trova in una nicchia.
- **Ninendava** si trova a est-nord est del dungeon della quest principale Sancre Tor e a nord ovest di Moranda. Dovrete affrontare tra le 7 e le 14 creature non morte (ci possono essere anche dei vampiri). La statua è su uno scaffale in una nicchia, dietro una serratura con quattro cilindri, nell'estremità nord orientale della rovina. Se la serratura dovesse darvi troppi problemi, la chiave si trova in cima a un libro su un tavolo all'estremità nord ovest.
- **Sardavar Leed** si trova subito a sud della strada dell'anello rosso tra i forti Homestead e Alessia. A

controllare l'entrata ci saranno dei Daedra o degli evocatori (è un covo di evocatori); mentre all'interno vi attendono sei evocatori, 8-12 Daedra ed un evocatore esperto. La statua si trova in una nicchia dell'area protetta dall'esperto, all'interno del confuso secondo piano.

- **Vilverin** si trova su una piccola isola nell'angolo nord est del lago Rumare; subito attraverso l'acqua dall'uscita del dungeon iniziale. Questo grosso dungeon, composto da quattro piani, è esso stesso un'avventura a parte, con un paio di piccole storie secondarie (in una pergamena sporca sul piano più alto e in una lettera non consegnata nel piano più basso) e un bel po' di bottino da raccogliere. Quest'ultimo include 21 pietre Welkynd sparse per i primi tre piani e due pietre di Varla negli ultimi due (dovrete alzare la copertura delle pietre di Varla per raccoglierle).

  L'entrata è controllata da due banditi, ma il resto del dungeon presenta un bestiario piuttosto vario: dei deboli banditi (10 livelli sotto il giocatore, tranne per il leader di un solo piano in meno) che si trovano soprattutto nel livello più alto; dei non-morti nel secondo e terzo piano; e un negromante, con le sue creazioni e la statua, all'ultimo piano.

  Vi imbatterete in alcuni ostacoli nella vostra strada verso il fondo. Al secondo piano potrebbe sembrare non esserci un passaggio per il terzo (è per questo che il povero bandito Khajiit della pergamena, si è arenato). Usate la vostra mappa per localizzare la porta segreta e interagitevi o, semplicemente, fate un'inversione a U dalla porta d'entrata e fate un passo sulla pistra nascosta dietro l'altare alla fine della sala.

  Al terzo piano, c'è una stanza con una porta chiusa da un lato e sei bottoni su due pilastri dall'altro. Potete scassinare la serratura (con 4 o 5 cilindri) ma potete anche trovare la chiave. Cinque bottoni aprono altrettanti compartimenti nel muro, che contengono degli scheletri piuttosto forti. Il sesto bottone (quello più in alto a destra) apre una nicchia nel muro di destra con dentro un piccolo contenitore dove è posta la chiave.

  Naturalmente, la statua è circondata da trappole con lame. Comunque, le lame si muovono in sincrono e sono facili da superare senza subire danni. Il negromante, Jalbert, è del vostro stesso livello e non dovrebbe darvi troppi problemi (spesso porta con se un buon equipaggiamento; ripetete quest'ultimo piano se non vi piace quello che gli trovate addosso). Potrete uscire sfruttando il passaggio nel muro a sud, sia scassinando la serratura da 3-5 cilindri, sia prendendo la chiave dal vicino scrigno.

Andate a consultare il capitolo delle mappe per avere l'esatta locazione di tutti i siti.

- **Welke** si trova nelle lande a est: subito a est del punto dove le sorgenti più a sud del fiume Panther si uniscono con il corpo principale del fiume. È una tomba di tre livelli con molti nemici (molti dei quali potrebbero essere solo dei ratti) sui due livelli superiori e un "boss", che può essere qualsiasi cosa tra un fantasma e un Lich, in base al vostro livello, nel livello più profondo. La statua si trova su una bara in mezzo alla stanza.

- **Wendelbek** si trova a nord est oltre il fiume Panther, partendo da Welke, subito a est della seconda delle quattro sorgenti del fiume più a nord. Come potreste aver appreso nella missione della Gilda dei Maghi "La luna del negromante", si tratta di un covo di negromanti, zombi e di un negromante esperto. Comunque, potete evitare l'Esperto e gli ultimi due negromanti visto che dovete arrivare solo fino al terzo piano, dove si trova la statua (su una bara su un balcone che dà sulle scale che conducono al quarto piano).

- **Wendir** si trova nella foresta a sud di Chorrol. Se avete camminato verso Kvatch dal priorato di Weynon, ci siete passati accanto e avete la locazione già sulla vostra mappa. È una tomba popolata da circa 15 creature non-morte. Potete evitarne la maggior parte nel livello superiore se starete sul terreno rialzato, e lo stesso consiglio vi permetterà, nel piano più basso, di arrivare più velocemente alla statua (che si trova su una bara posta sul balcone che guarda verso sud nella parte nord del piano). È protetta da un boss non morto che, in base al vostro piano, può andare da un fantasma a un Lich. Un'altra cosa: portatevi molti grimaldelli visto che ci sono molte serrature chiuse.

- **Wenyandawik** si trova a nord ovest di Bravil (a sud e un poco a est della locanda del Cattivo auspicio, quella della prima missione della Confraternita Oscura). La parte iniziale sembra stranamente vuota, ma non vi preoccupate: questa tomba contiene molti non morti, Ratti e un boss non morto (massimo un Lich). Il cancello sul lato destro della stanza gigantesca, al primo piano, conduce da due pietre di Varla, mentre il tunnel segreto alla fine della sala, al boss e alla statua (sul piedistallo).

Quando porterete indietro le statue, seguite la procedura usata durante la prima visita a Umbacano. Riceverete 500 pezzi d'oro per ogni pezzo. Umbacano metterà ogni statua in un armadietto nei suoi alloggi privati (Potrete fare un furto nella casa in una quest non documentata, nel quale potrete corrompere una delle guardie, dopo aver portato il suo Ordine a 75 con 100 pezzi d'oro).

Umbacano, collezionista di antichità Ayleid.

Il vostro datore di lavoro vi fornirà la locazione di cinque dei siti quando gli porterete la seconda statua. Quando gli porterete la terza, vi permetterà di iniziare la missione "Niente che tu possa possedere". Quando arriverete a quota nove, vi offrirà un bonus di 5000 pezzi d'oro per la decima.

NIENTE CHE TU POSSA POSSEDERE

Non potrete iniziare questa missione finché non avrete recuperato due statue Ayleid per Umbacano (tre in tutto) nella missione/maratona "Il collezionista".

Una volta che la seconda statua sarà nelle sue mani, il collezionista vi inviterà ad eseguire un'altra missione. Accettate e vi darà un bozzetto dell'entrata di una città Ayleid chiamata, nei vecchi libri, "Alto tempio". Umbacano vuole che recuperiate un pannello inciso che si trova nella camera centrale di Alto tempio, di cui vi fornirà una chiave.

Da questo momento le cose potranno evolversi in due modi. Se avete già visitato le rovine Ayleid di Malada o avete già letto il libro *La purificazione del tempio*, riconoscerete il bozzetto. Questo renderà il vostro lavoro molto più semplice, visto che saprete subito dove dovete andare.

Altrimenti non riuscirete a riconoscere il bozzetto e dovrete localizzare il sito. Avrete un aiuto immediato: quando lascerete la casa, verrete avvicinati da un uomo che si chiama Claude Maric. Costui s'identificherà come un altro cacciatore di tesori alle dipendenze di Umbacano. Potete evitarlo se già sapete di Malada, ma, in caso contrario, vi fornirà un consiglio e alcune informazioni molto utili.

Claude Maric, un cacciatore di tesori rivale.

Chiedete di "Alto tempio" e di "La purificazione del tempio," per essere spediti alla ricerca del libro nella libreria del quartiere del mercato. In realtà, *La Purificazione* (conosciuto anche come Le cronache dei sacri *Fratelli di Marukh, volume IV*), può essere trovata: nella libreria Prima Edizione del quartiere del mercato, da I libri di Mach Na a Cheydinhal, nell'archivio mistico dell'università arcana e al secondo piano della casa di Herminia Cinna nel quartiere dei giardini elfici.

Con un Ordine di 60 o superiore, Maric identificherà Alto tempio come Malada e segnerà la sua locazione sulla vostra mappa. Ma vi consiglierà di leggere prima il libro (la cui consultazione è piuttosto incoraggiante visto che riporta della sconfitta dei demoni nella Prima era).

Non fidatevi troppo delle informazioni che vi vengono date da Maric. Consultando il vostro diario, o parlando di nuovo con Umbacano, verrete a sapere che si tratta del vostro concorrente diretto per il recupero dell'intaglio. Sicuramente è stato utile... ma se stesse cercando solo il modo fi farvi lavorare per lui?

Malada si trova nei monti Valus verso le zone più a est di Cyrodiil; a circa metà strada tra il confine della palude nera e il restringimento nord-sud del fiume Pescedargento. Si tratta di un lungo viaggio partendo dalla città. Se avete già visitato Mackamentain per la missione "Il collezionista", viaggiateci velocemente e dirigetevi verso est sud est. Se avete visitato l'altare di Perite nelle missioni Daedric, viaggiate lì e dirigetevi a nord est.

Malada o "Alto tempio"

Non siete soli. Seguite il sentiero che passa attraverso il canalone ovest del sito per arrivare ad ascoltare una conversazione. Girate a destra alla fine del canalone e salite lungo un piccolo declivio, per trovare Brucetus Festinuius e Rigmor. Non vi diranno nulla. L'uomo vi dirà che si trova qui per il paesaggio e l'aria fresca, mentre la donna vi dirà che stanno cacciando e che, comunque, non sono affari che vi riguardano.

Fate caso al fatto che ci sono tre sacchi a pelo nel campo. Seguite la strada che va a sud est sotto il campo per trovare un arciere Khajiit (il terzo membro della combriccola), che si chiama S'razirr, sulla dorsale che dà sulle rovine.

S'razirr, uno degli sgherri di Maric.

State subodorando un'imboscata? Bravi, avete indovinato. Vi verrà tesa quando uscirete dal dungeon. Potete comunque sistemare le cose a vostro favore:

1. Fare un patto con S'razirr. Portate il suo Ordine a 65 e chiedetegli di Claude Maric per venire a sapere che S'razirr sta lavorando per lui ma crede che lo stia ingannando. Vi proporrà un patto: pagategli metà della vostra ricompensa (un quarto, se la vostra Oratoria è sopra 50) e lui combatterà al vostro fianco contro gli altri due (Maric non prenderà parte a questa battaglia).
2. Fate un patto con S'razirr e uccidete Rigmor e Festinius. Così facendo, dovrete vedervela con Maric.
3. Eliminate preventivamente tutti e tre i colleghi di Maric. Così facendo non subirete l'imboscata. Maric è un codardo e non vi attaccherà da solo. Non preoccupatevi, inoltre, di stare uccidendo degli innocenti; troverete la conferma del loro coinvolgimento in un appunto sul corpo di Rigmor.

Malada è parte zoo libero e parte tomba. Al piano più alto vi attendono molte bestiacce tipiche dei dungeon, due non-morti e il loro boss; in quello più basso ci sono altri otto non morti. Non è particolarmente difficile. Prendete l'intaglio sul muro direttamente davanti a voi, scattate indietro in modo che il muro non vi crolli addosso, e dirigetevi verso l'uscita.

Quando uscirete, Maric e il suo gruppo si troveranno intorno all'entrata. Maric si avvicinerà e, similmente a Rene Belloq ne *I Predatori dell'arca perduta* vi chiederà l'intaglio. Cosa fare?

Dipende da come vi siete comportati precedentemente nella fase preparatoria. Anche se non avete fatto nulla, le possibilità sono diverse:

1. Combattete tre contro uno. Se per due volte vi rifiuterete di consegnare l'oggetto, Maric ordinerà ai suoi compari di uccidervi (Maric non parteciperà alla lotta tranne se attaccato o nel caso illustrato nella seconda possibilità). Non è una battaglia difficile. Festinius e S'razirr sono entrambi al vostro stesso livello. L'unico nemico veramente forte è Rigmor, grazie alla sua pesante armatura e al suo grosso martello.
2. Correte all'impazzata o usate un cavallo. Il cavallo di Maric è nascosto dietro la sezione della rovina subito a sud dell'entrata del dungeon. Colpendolo potrete rubarlo così da poter fuggire velocemente e far desistere gli inseguitori. Provate questa tattica solo durante il giorno. Andare a cavallo su una montagna ripida e quasi sconosciuta durante le ore della notte, potrebbe rivelarsi letale per voi e per il cavallo.
3. Date l'oggetto a Maric. Questo salverà la vostra vita ma vi farà perdere la ricompensa se Maric riuscirà a tornare nella città imperiale con il manufatto; cosa piuttosto probabile visto che ha un cavallo. Per batterlo dovreste usare un cavallo anche voi o usare una magia per potenziare la Velocità.
4. Date il manufatto a Maric e cominciate a mazzuolarlo immediatamente. Qualche colpo ben assestato, in modo da portare la sua salute sotto il 25% del totale, e lo vedrete arrendersi ridandovi indietro il mal tolto (un altro paio di colpi lo renderebbero materiale per gemme dell'anima, cosa da evitare perché il tipo tornerà utile nella missione seguente, "I segreti degli Ayleid").

Tornate a Talos Plaza. Verrete pagati in base al vostro livello: da un minimo di 500 pezzi d'oro se siete al livello 5 fino a 2500 pezzi d'oro se siete al Livello 21 o più alto.

E se vi siete alleati con S'razirr? Beh, avete un debito da pagare. Incontratelo nelle vicinanze dell'hotel Tiber Septim. Potete pagarlo, dire che non avete ricevuto i soldi (S'razirr sa che siete stato pagato da Umbacano e non vi crederà) o, più semplicemente, rifiutare di pagarlo. Negli ultimi due casi, S'razirr si infurierà, vi seguirà ovunque e, quando lascerete la città imperiale, tenterà di uccidervi. Questioni del genere non possono che essere risolte dai soldi o dal sangue.

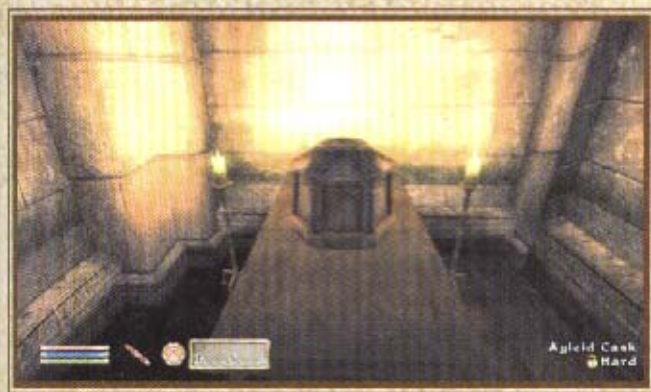
I segreti degli Ayleid

Aspettate a svolgere questa missione fino a che non avete finito quella de "Il collezionista" e avete ottenuto i 5000 pezzi d'oro bonus. Svolgendo "I segreti" farete uscire di scena Umbacano e, completandola prima di aver ultimato "Il collezionista", sacrificherete i soldi.

Umbacano desidera la corona dell'ultimo re Ayleid. La proprietaria, Herminia Cinna, ha rifiutato sdegnosamente la sua offerta per la reliquia. Dovrete riuscire ad ottenerla per suo conto, con la frusta o con la carota, e quello che non spenderete dei 1000 pezzi d'oro che Umbacano vi fornirà sarà la vostra ricompensa.

Rifiutate la missione e non vi sarà più offerta. Umbacano assolderà immediatamente qualcun altro per prendere la corona, ma vi offrirà comunque la seconda parte della missione: scortarlo attraverso la rovina Ayleid di Nenalata fino alla stanza del trono. Di quest'ultima missione parleremo tra un po'.

Prendere la corona è sostanzialmente un furtarello molto semplice (non potete comprarla). La casa di Cinna si trova nell'angolo più a sud del limite est del quartiere dei giardini elfici. Avete molte opportunità per entrarci, visto che lei fa delle lunghe

passeggiate nel quartiere del palazzo durante il giorno e nell'arboreto la domenica mattina. La porta anteriore è chiusa da una serratura con tre tamburi mentre la porta in cima alle scale presenta una serratura che può avere da uno a cinque cilindri (in base al vostro livello). Ma non finisce qui. Dovete anche riuscire a scassinare la serratura a quattro cilindri dello scrigno, posto nell'angolo sud ovest della stanza in cui entrerete (la chiave per aprirlo si trova nella scrivania, con serratura a quattro cilindri, nell'angolo più lontano).

Herminia Cinna tiene chiusa la corona di Nenalata nello scrigno Ayleid.

Un'altra possibilità è quella di andare a parlare con Cinna. Vi dirà che Umbacano è un uomo pericoloso; non un semplice collezionista ma uno sciacallo che vuole il potere degli Ayleid. Cinna non conosce esattamente le proprietà della corona di Nenalata, ma ne sa abbastanza per affermare che il potere che contiene non dovrebbe essere liberato.

Herminia Cinna, una studiosa degli antichi Ayleid.

Vi offrirà un altro approccio: portare una differente corona a Umbacano. Cinna ne conosce una seppellita nella città Ayleid di Lindai. Visto che Umbacano non ha visto la corona di Cinna, non riuscirà a distinguerla dall'altra. Aggiungerà, inoltre, Lindai sulla vostra mappa (si trova nella foresta a est di Chorrol) e vi fornirà la chiave per la camera di sepoltura reale alla sua fine.

Non sarà un affare difficile visto che si tratta di scendere lungo un dungeon composto da due livelli e popolato da 11-15 non-morti, molte trappole con gas nel primo livello e dallo scrigno con dentro la corona, su un pilastro, al secondo piano.

Datela ad Umbacano. Ci sarà un momento molto teso quando questionerà sulla sua provenienza, ma alla fine sembrerà convinto.

Ovviamente voi non sapete che riportandogli questo doppione avete segnato il destino di Umbacano, che aveva un piano speciale per la corona. Ricordate però che se gli avete portato la corona vera, potreste aver segnato il vostro di destino.

In entrambi i casi, come menzionato precedentemente, Umbacano vi chiederà di incontrarlo entro tre giorni a Nenalata (si trova attraversando la baia di Niben da Bravil, alla bocca del fiume Pescedargento) per la fase finale della sua ricerca (se non avete ucciso Maric nella missione "Niente che tu possa possedere", ci sarà anche lui).

La tomba è piuttosto dritta fino al terzo livello. Qui delle scale in una grossa stanza, scenderanno in un grande pozzo con un pannello vuoto sul suo lato est. Umbacano piazzerà l'incavo di Malada nel pannello, declamerà alcune parole, e avanzerà nella stanza del trono, che si aprirà davanti a voi, parlando di voler restaurare la gloria perduta della civiltà Ayleid. Si siederà sul trono, piazzerà la corona sulla sua testa... e: o si trasformerà in un malvagio re Ayleid (se gli avete dato la corona vera o se avete saltato la prima parte della missione); o morirà in modo terrificante (se gli avete dato la corona falsa).

Umbacano trasformato nel re di Nenalata.

Nel primo caso, dovrete abbattere il re e, in entrambi i casi, dovrete vedervela con mezza dozzina di scheletri (Lich, se avete raggiunto il livello 18) provenienti dalle stanze adiacenti (le scale dietro di voi sono sparite nel pavimento, e l'uscita, nel muro a nord della camera a nord, non si aprirà fino a che le creature non saranno state distrutte). Dopo aver vinto, prendete la corona (quella di Nenalata è incantata con Fortifica Alterazione, Fortifica Evocazione e Rifletti incantesimo), il bastone del re (incantato con Dissipa e Sottrai Volontà) e le due chiavi della casa di Umbacano (che renderà semplice il furto delle statue che gli avete portato nella missione "Il collezionista").

Nel caso in cui Maric sopravviva allo scontro, se ne tornerà

alla sua locazione standard (la locanda Roxey) dove, parlandoci, otterrete un paio di informazioni interessanti su Umbacano. Tornate alla casa di Umbacano a Talos Plaza dove i suoi uomini, stupiti per il suo mancato ritorno, continueranno comunque a svolgere i loro doveri.

Purtroppo Umbacano e Maric potrebbero non essere le uniche vittime. Se avete saltato la prima parte della missione, troverete il cadavere di Herminia Cinna nella sua casa; evidentemente uccisa da colui che ha rubato la corona (l'identità del killer non verrà mai rivelata).

Ordine del Sangue Virtuoso

Nella parte aperta del quartiere del tempio, Ralsa Norvalo si avvicinerà ai giocatori con Fama di 5 o superiore, richiedendogli di incotrare suo marito, Gilen, a casa di Seridur (nell'angolo sud est del distretto) per una questione piuttosto urgente. Una volta entrati, parlate con Seridur. Egli vi porterà in uno scantinato e vi presenterà gli uomini qui riuniti come cacciatori di vampiri appartenenti all'ordine del Sangue virtuoso.

La sede segreta dell'ordine del Sangue virtuoso è lo scantinato della casa di Seridur.

Affermeranno di aver scoperto che nelle vicinanze vive un Vampiro: il cittadino Roland Jenseric. La prova: Seridur lo ha visto lottare nel suo giardino con una donna. Seridur, soggiogato da Jenseric, se n'è andato. Tornando più tardi, ha trovato la donna morta con dei segni di puntura sul collo.

Il problema è che i membri dell'ordine sono solo degli studiosi, non equipaggiati per affrontare un vampiro vero. È per questo che vi hanno contattato. Dovete trovare Jenseric (che è sparito) e ucciderlo. Seridur vi suggerirà di iniziare dalla sua casa.

Nella casa di Jenseric troverete una lettera della ragazza di Jenseric, Relfina, su un libro sul tavolo al piano terra, in cui viene menzionato un incontro nei pressi di una capanna nella grande foresta ad est della città. Una nota nel diario vi dirà che probabilmente si tratta del suo nascondiglio e un marcatore sulla mappa mostrerà la sua posizione, subito a nord della strada blu fuori da Cheydinhal.

Potrete giocarvela in due modi: non dubitare di quello che vi è stato detto e distruggere Jenseric, o scoprire qualcosa di più sulla questione.

Arrivando alla capanna, il diario riporterà una nota in cui vi verrà detto di stare attenti. Ignoratela. Jenseric è senza armatura e non rappresenta un grosso pericolo. Dopo averlo ucciso, tornate da Seridur per raccogliere la ricompensa di 250 pezzi d'oro.

Il nascondiglio di Roland Jenseric.

Avete notato che Jenseric non vi ha attaccati a vista? Vuole parlare. Se glielo lascerete fare, potrete andare a fondo in questa storia. Vi dirà che il vampiro è Seridur. Vi dirà anche che non ha prove per dimostrare che è stato lui ad attaccare Relfina ma vi suggerirà di fare domande agli altri membri dell'ordine e a Phintias, nella libreria Prima edizione nel quartiere del mercato. Vi dirà anche che non vedrete mai Seridur all'aperto durante il giorno.

La prima prova la otterrete partendo proprio da quest'ultima Indicazione. Provando ad incontrare Seridur durante il giorno, la sua guardia del corpo, Cylben Dovolas, vi dirà che sta dormendo dopo una lunga notte di "studio" (esiterà un po' prima di dire la parola "studio") e che si sveglierà verso le 5 di pomeriggio.

Comunque, tornando nella città imperiale, non troverete Seridur. Phintias vi dirà che alcune volte si reca a visitare un luogo di sepoltura chiamato grotta commemorativa, sulla sponda sud est del lago Rumare.

Entrandoci, una nota sul diario vi confermerà che si tratta di una tana di vampiri. Il dungeon è popolato da 13-18 nemici, divisi fra animali selvaggi, non-morti e vampiri. Comunque, l'unico vampiro che incontrerete sicuramente è Seridur, che si trova nella porzione più interna della caverna. Parlerà come un esaltato (sta pianificando di uccidere Jenseric e tutti gli altri membri dell'ordine). Uccidetelo.

Seridur è un avversario piuttosto forte. Non solo è armato e corazzato, ma ha anche le capacità magiche di uno spadaccino, oltre ai poteri standard dei vampiri come la resistenza alle malattie e alla paralisi, la resistenza minore alle armi, la debolezza al fuoco e la possibilità di infettarvi con l'emofilia porfirica.

Tornate alla capanna. Ovviamente Janseric sarà felice di non essere morto. Incredibilmente vi confesserà di voler portare avanti l'ordine. Vi chiederà del tempo per preparare la cosa, ma

sarà già pronto quando tornerete nella città imperiale. Incontratelo nello scantinato di Seridur. Otterrete un anello Fuoco del sole (incantato con Rifetti incantesimo e Resisti a malattia), l'ammissione onoraria nell'ordine e la possibilità di ottenere ricompense portandogli le ceneri dei vampiri che ucciderete nei vostri viaggi. Iniziate da subito dandogli i rimasugli dei vampiri della grotta commemorativa. Otterrete 250 pezzi d'oro a vampiro.

Corruzione imperiale

Nel quartiere del tempio potrete ottenere due dichiarazioni di corruzione nella legione imperiale. Luronk gro-Glurzog e Ruslan, abitanti entrambi nella sezione nord est del quartiere, vi diranno di essere stati accusati di aver rubato nel negozio di Jensine "Come nuove" nel quartiere del mercato, per poi ricevere una richiesta di soldi per evitare di finire in galera. Entrambi hanno visto il volto della guardia, ma non ne conoscono il nome.

Jensine lo conosce. Con un Ordine di 70, nominerà Audens Avidius. Pare che il tizio stia minacciando i negozianti che hanno troppa paura per reagire.

Dovete riuscire a portare la questione all'attenzione delle autorità. Provate con una guardia. Questa vi dirà di parlare con il capitano Hieronymus Lex o, se Lex è stato trasferito ad Anvil (evento accadibile nelle missioni della Gilda dei Ladri), con Servatius Quintilius.

Non andate a parlare direttamente con Avidius. Facendolo, il corrotto potrebbe decidere di accusarvi di averlo attaccato, mettendo una taglia sulla vostra testa di 1000 pezzi d'oro e tentando di arrestarvi.

Audens Avidius attacca.

Tranne durante il corso di alcune missioni della Gilda dei Ladri, in cui si trova alle baracche del porto, Lex sarà sicuramente di pattuglia e, quindi, in base all'orario, potrebbe essere ovunque.

Hayn non si fida abbastanza di voi per discutere la questione. Dovrete portare a 70 il suo Ordine per poter sporgere la querela dei due uomini che vogliono testimoniare.

Non riuscirete a portare l'Ordine di Jensine abbastanza in alto da convincerla a testimoniare. Ma portando a 70 quella di Ruslan e gro-Glurzog, li convincerete a parlare con Hayn verso le 8 di mattina. Seguiteli e state a guardare. Comunque vi comportiate, entrerete nelle grazie dei tre testimoni.

Una volta che entrambi i testimoni avranno contattato Hayn, Hayn riconoscerà il fatto (tramite l'opzione di dialogo "Guardia imperiale corrotta"). Se sarà un'ora tra le 8 di mattina e le 6 di sera, il capitano andrà immediatamente ad arrestare Avidius. Seguitelo e gustatevi la scena. Sentirete Avidius lanciare minacce nei vostri confronti (minacce che ripeterà se andrete a fargli visita in prigione). La guardia corrotta verrà privata di armi e armatura e, in abiti civili, verrà portata alla prigione imperiale.

La vostra Fama e l'Ordine dei personaggi buoni compiranno un salto in avanti. Avidius verrà rimpiazzato nel suo ruolo da Carmalo Truiand.

Ma la missione non è terminata. Avidius rimarrà in carcere per massimo 10 giorni. Dopo di questi, e se siete di Livello 5 o superiore, fuggirà (sparendo dalla sua cella e riapparendo fuori dalla porta nel quartiere della prigione) e verrà a cercarvi per vendicarsi (se non avete raggiunto il Livello 5, aspetterà che ce l'avrete fatta, prima di fuggire). Di questo fatto si parlerà nelle chiacchiere cittadine.

Avidius vi odia a morte e vi seguirà praticamente ovunque... anche in Oblivion. Tenete presente che è del vostro stesso livello, non ha più la sua armatura ed è armato di un solo coltello.

Una volta che lo avrete ucciso, la missione sarà finita. Un appunto rinvenibile sul suo cadavere chiarirà che voleva uccidere tutti quelli che riteneva responsabili del suo imprigionamento.

Gara non amichevole

Molti mercanti nel quartiere del mercato si stanno lagnando della concorrenza sleale di Thoronir, il proprietario del negozio La Borsa dalle molte monete. Tertullian Verus de Le merci dei tre fratelli, Claudette Perrick di La caraffa dorata e Ogier Georick di L'ingrediente principale, lo accusano di praticare prezzi troppo bassi per essere legittimi. Georick suggerirà di derubare Thoronir.

Se farete altre domande, verrete spediti da Jensine, proprietaria del negozio "Come nuovi", che sta dirigendo un comitato (la società dei Commercianti preoccupati) che vuole capire la natura degli affari di Thoronir. Vi assolderà come

investigatore.

Potete scegliere fra tre approcci per la conversazione con Thoronir, facendo salire di 10 punti il suo Ordine mostrandovi più accorti, o facendolo scendere di 20 nel caso siate più diretti. Ad ogni modo non vi sarà rivelato nulla sulla natura dei suoi beni. Sul diario apparirà una nota che vi suggerirà di spiarlo dopo la chiusura del negozio.

La borsa dalle molte monete: "Il negozio in cui il vostro borsellino non sarà vuoto dopo che avrete comprato."

Thoronir chiuderà il negozio verso le 9 di sera e si dirigerà verso la taverna dei Mercanti per cenare. Alle 11 di sera se ne andrà dirigendosi verso nord ovest, quindi a sud ovest verso il cancello del palazzo imperiale e quindi a ovest seguendo il fossato. Si infilerà infine in un giardino dove incontrerà un Nord chiamato Agarmir. La loro conversazione renderà evidente che c'è qualcosa sotto, ma non chiarirà cosa.

Il vostro diario vi suggerirà di seguire Agarmir. I due uomini si divideranno tornando in strada. Seguitelo a sud, nel quartiere del palazzo, e quindi a ovest, dentro Talos Plaza. Agarmir ha una casa nell'angolo sud ovest del distretto.

Il vostro indispensabile diario vi suggerirà di aspettare che esca per poi perquisire la sua casa (quando è dentro non potete entrare visto che la porta è sbarrata dall'interno). Se siete nel weekend, uscirà verso le 8 di mattina fino alle 2 di pomeriggio. Durante il resto della settimana dovrete aspettare la sera tarda prima. Scassinate la serratura con tre cilindri della porta anteriore e quella con da 2 a 5 cilindri della porta del sotterraneo. Scendete e un'altra nota sul diario congetturerà su una possibile attività di tombarolo di Agarmir. La congettura verrà confermata leggendo il "Macabro manifesto" sul tavolo: una lista dei decessi recenti e degli oggetti seppelliti con i morti.

Prendetelo come prova (Thoronir non vi crederà se non lo avrete nel vostro inventario) e ritornate alla Borsa dalle molte monete. Il proprietario accetterà di fare ammenda e vi aiuterà a catturare Agarmir, che sta svolgendo una missione non specificata. Il vostro diario vi darà la soluzione: l'ultima voce del manifesto è presumibilmente la più recente; dovete quindi andare nel cimitero del quartiere del palazzo.

Viaggiateci velocemente e seguite il puntatore sul vostro compasso fino ad ottenere una nota riguardante la violazione del mausoleo della Famiglia Trentinus. Entrateci: Agarmir e il suo compare, Rolgarel, hanno preparato una fossa... per voi. È una trappola; la porta si chiuderà dietro di voi e l'unica via d'uscita sarà la chiave che Agarmir ha con sé.

Se farete attenzione non sarà difficile uscirne fuori sani e salvi. Le modeste dimensioni della stanza danno agli aggressori un vantaggio indubbio. Muovetevi velocemente e non fatevi mettere nell'angolo.

Agarmir e il suo amico hanno preparato una trappola letale per voi.

Agarmir è armato con una spada chiamata Degradatore, che potenzia Volontà e Resistenza. Prendetela dopo che lo scontro sarà terminato.

Prendete la pala di Agarmir accanto a quella che doveva essere la vostra tomba; è la prova che vi serviva. Tutto il resto è vostro. La spada di Agarmir, il Degradatore, potenzia la Volontà e la Resistenza. Rolgarel potrebbe avere con se del buon equipaggiamento e, se volete fare voi i tombaroli, potete prendere la Spietata rappresentazione di Calliben, dalla nicchia centrale sul muro di sinistra (questa mazza è stregata con Assorbi Forza e Assorbi Contundente).

Quando tornerete da Thoronir, egli deciderà di donare la merce acquistata in modo disonesto al tempio e si unirà alla società dei mercanti. Vi darà anche una ricompensa: il diadema Temporale, un anello incantato con Resisti al gelo e Resisti al fuoco (chissà da quale tomba è stato preso). Non dimenticatevi di tornare da Jensine per ricevere un'altra ricompensa, oscillante tra i 100 e i 600 pezzi d'oro.

Un viaggio inaspettato

Sorpresa, sorpresa...

La prima volta che dormirete nella taverna Il galleggiante gonfio al porto, l'hotel a forma di nave salperà verso l'alto mare. Che succede? Lynch, che è in attesa fuori dalla vostra porta, vi darà un paio di indicazioni (dicendogli prima che sit

un passeggero, e dopo che siete un membro della sua gang) prima che lo usiate come fodero per la vostra spada. Ovviamente, se lo offenderete, vi attaccherà immediatamente.

Il galleggiante gonfio: la prima e unica locanda di Cyrodiil a stare sull'acqua.

Vi dirà che quattro membri dei briganti di Blackwater hanno dirottato Il galleggiante gonfio; che il proprietario della nave, Ormil, è con il suo boss e che ha chiuso il buttafuori Graman gro-Marad nel magazzino. Le intenzioni dei briganti non sono chiare, ma sembra che ci sia della ricchezza da razziare.

Per completare la missione vi basta semplicemente uccidere i cattivi a vista. Ma se parlerete con i briganti, potrete convincere la loro leader ad arrendersi senza spargere troppo sangue.

Comunque, con Lynch non c'è niente da fare, concluso il dialogo dovrete abbatterlo. Lynch, come tutti i ladri di basso livello, è solo due livelli superiore a voi, ma risulta piuttosto scarso in quanto ad armi ed armatura. Dopo che sarà morto prendete gli ordini e la chiave del magazzino dal suo cadavere.

Gro-Marad vi dirà che può riportare la nave al porto se lo farete arrivare sul ponte principale. Nelle istruzioni, invece, leggerete il nome della seconda ladra (Minx) e vi rivelerà qualcosa in più sul piano dei briganti.

Minx si trova sul ponte della taverna. Ditele che è stato Lynch a mandarvi ad aiutare la boss Selene. Prima di esaurire le bugie, verrete a sapere che Selene tiene Ormil chiuso nella sua cabina dietro il bar.

Uccidetela per ottenere la chiave del ponte superiore, salite le scale, aprite la porta e parlate con Wrath, che si trova sul retro del ponte. Nei suoi saluti rivelerà lo scopo del raid dei briganti: stanno cercando di trovare il "Galeone dorato". Per ottenere qualche informazione in più, ditegli che state aspettando ordini e che vi siete aggregato alla gang tre giorni fa. Una volta che sarà morto, prendete la chiave della cabina di Ormil dal suo cadavere.

Ritornate al ponte della taverna e dite a gro-Marad che il ponte superiore è sicuro. Si dirigerà, quindi, al timone, ma non girerà la nave finché Ormil non sarà libero. Usate la chiave presa dal cadavere di Wrath, aprite la porta dietro il bar ed entrate nella cabina di Ormil. La ragazza presente è Selene. Uccidetela o parlatele.

L'unico modo per liberare Ormil passa attraverso Selene, e non sarà un modo semplice... almeno non lo sarà se non sarete stati attenti.

Lei è più forte degli altri briganti. Ha quattro livelli più di voi e impugna la lama di Blackwater (una spada con un incantamento Assorbi Energia).

Qui vi torneranno utili le chiacchierate con i suoi compari. Rinfoderate le armi. Dite a Selene: "Ho preso la chiave da Wrath"; "Sono qui per unirmi alla gang"; "...tre mesi fa?"; "per trovare il Galeone dorato"; "Vuoi dire a Bravil?"; e "Li ho uccisi tutti" (avrete queste opzioni di dialogo anche se non avete parlato con i suoi sottoposti, ma non sortiranno lo stesso effetto e anche solo un errore vi costringerà a combattere). Facendo le scelte giuste, si arrenderà e poserà la sua spada. Parlate con Ormil che vi chiederà di scortarla nella stanza accanto a quella in cui risiedevate voi.

Ritornate alla cabina e lui vi spiegherà l'intera storia: il Galeone dorato non esiste. È Ormil che ha inventato tutta la storia per migliorare gli affari del suo locale, facendo arrivare curiosi da tutto il paese.

Ormil vi suggerirà di riposare. È l'unico modo per tornare al porto. Quando vi sveglierete, sarete di nuovo al porto, Selene sarà sparita e la gente starà di nuovo mangiando e bevendo sul ponte della taverna. Parlate di nuovo con Ormil prima di scendere a terra. Pare che la brigantessa sia stata presa dalle autorità; sia che l'abbiate lasciata in vita, sia che l'abbiate uccisa, Ormil vi ricompenserà con un somma oscillante fra i 75 e i 450 pezzi d'oro.

Origine del Principe grigio

Potrete affrontare questa missione in qualsiasi momento fino a quando non sfidare il Principe grigio nel campionato dell'Arena.

Nel sanguedotto, in fondo alla rampa sulla sinistra dall'entrata dell'Arena, troverete un grosso orco che si chiama Agronak gro-Malog. È il campione corrente dell'Arena, adorato dalla folla come il Principe grigio, ma scontento per problemi legati alla sua

famiglia. Asserisce di essere il figlio di un nobile che non lo ha riconosciuto negandogli i suoi diritti di nascita. Dovrete fornire la prova che dimostri le sue affermazioni.

Accettate di aiutarlo, e il mezzo Orco vi rivelerà di essere il figlio illegittimo di Lord Lovidicus. Lui e sua madre (una serva della fortezza di Lord Crowhaven) fuggirono nella città imperiale quando la moglie del lord minacciò di ucciderli. Prima di morire, la madre ha dato una chiave a gro-Malog che, stando a quello che le ha detto, "svelerà la verità" sulla sua nascita.

Le rovine di Crowhaven si trovano su una collina sporgente sul mare a nord ovest di Anvil. Viaggiate velocemente fino ad Anvil, seguite la strada verso nord ovest andando fuori città e svoltate veso la campagna quando la strada gira verso est. Troverete tra 2 e 5 scheletri ad attendervi in superficie (se sarete almeno di Livello 18 ci saranno dei Lich). La porta per entrare nel dungeon si trova nell'angolo nord ovest della torre.

Le aree iniziali conterranno solo lupi e ratti. Quando inizierete a vedere delle bare capirete che non si tratta di una fortezza ma di una tomba. Se gro-Malog è nato qui... cosa è?

Arriverete ad un cancello. Sulla destra si trova l'entrata per le sale di sepoltura di Crowhaven. Sulla destra, una piccola porta conduce nelle catacombe mentre, al di là, delle scale portano fino ad una porta che può essere aperta solo con la chiave di Agronak.

Quale segreto giace dietro questa antica porta chiusa?

Questi sono gli alloggi di Lord Lovidicus. Entrando, non farete molta strada prima di essere attaccati dal lord in persona. Ha cinque livelli più di voi ma è senza corazza e impugna solo un coltello. Non dovrebbe essere difficile eliminarlo.

La sete di Lord Lovidicus può essere dissetata solo con il vostro sangue.

Nella seconda sezione degli alloggi, troverete il diario del lord sul tavolo. Tutto diverrà cristallino. Il padre di gro-Malog era un vampiro, oltre ad essere nobile. Sua madre, quando ormai era rimasta incinta, lo chiuse nei suoi alloggi e fuggì via. Il lord è rimasto chiuso fino ad adesso. Viene da chiedersi perché la madre abbia dato la chiave al figlio 30 anni dopo.

Non c'è bisogno di esplorare il livello più profondo. Semplicemente tornate fuori e viaggiate velocemente verso il sanguedotto. Gro-Malog sarà molto generoso e vi ricompenserà donandovi 3 punti permanenti in Atletica, Lama e Blocco.

Il povero Principe grigio è rimasto completamente sconvolto dal diario di suo padre. Non dice più essere un nobile ma si definisce un disgraziato prodotto del male. Non sarà mai più se stesso. Quando dovrete sfidarlo per diventare campioni dell'Arena, si farà buttare giù e uccidere senza opporre alcuna resistenza.

Kvatch

La battaglia per il castello di Kvatch

Questa missione è uno spin-off della quest principale.

Potrete eseguirla in qualsiasi momento dopo aver completato il segmento della missione principale "Spezzare l'assedio di Kvatch". Comunque, non iniziatela fino ad aver concluso il segmento "Alleati per Bruma" così da ottenere i benefici maggiori.

Per ottenerla andate a parlare con il capitano delle guardie di Kvatch, Savlian Matius, dopo aver combattuto per entrare nella cappella di Akatosh. Matius vi chiederà di aiutarlo per la seconda fase dell'assalto: entrare nel castello all'estremità ovest della città. Dategli il via per farlo uscire dalla porta nord della chiesa e dirigere verso il cancello del castello, accompagnato dallo spadaccino Ilend Vonius e dagli arcieri Merandil e Jesan Rilian.

Se uno qualsiasi dei soldati sarà morto nella precedente quest "Spezzare l'assedio di Kvatch," alcune sezioni della battaglia saranno molto più difficili. È nel vostro interesse farli sopravvivere tutti il più a lungo possibile.

Il party dovrà vedersela con quattro Daedra e fermarsi prima del ponte nel castello vero e proprio. Parlate di nuovo con Matius per scoprire che il cancello è chiuso. Qui tocca a voi. Dovrete riuscire ad aprirlo dall'interno; seguendo il passaggio dentro le mura, entrando dalla casa della Guardia cittadina, dopo aver ottenuto la chiave da Berich Inian, che si trova davanti alla porta nord della cappella.

Berich Inian ha la chiave che vi serve per completare questa missione.

Tornate alla cappella e parlate con Inian della chiave. Vorrà sapere perché la volete. Andranno bene entrambe le vostre risposte anche se la prima vi costerà 5 punti Ordine ed una risposta altrettanto brusca. Inian vi accompagnerà, comunque, per un pezzo di strada.

Parlate anche con i tre soldati imperiali generici che sono apparsi nella cappella. Uno dei due spadaccini vi dirà che ha visto il fumo della città in fiamme mentre pattugliava la strada Dorata e si offrirà di aiutarvi. Ditegli di seguirvi e otterrete i favori anche degli altri. Avete una squadra.

Appena in tempo. Nella cripta della cappella, nell'area fuori all'uscita della cripta nell'estremità est della chiesa e sul sentiero storto a nord della casa della Guardia, appariranno altri venti Daedra. Agite con calma. Tenete unito il vostro gruppo e ripulite metodicamente un'area alla volta senza correte verso quella successiva. Se Inian verrà ucciso durante la lotta, prendete la chiave dal suo cadavere.

I giocatori più deboli nel combattimento corpo a corpo, non dovrebbero farsi scrupolo nell'usare Inian e il resto della legione come scudi. Lasciate che siano loro ad assorbire i danni mentre voi agite dalla distanza. Non è necessario che sopravvivano, ma più li avrete con voi, più la lotta sarà semplice.

Una volta che avrete raggiunto la casa della Guardia, la missione diverrà molto più semplice. Non c'è altro che fuoco e oscurità nel passaggio del muro nord. Salite la scala che conduce alla portineria e quindi la scalinata per la grande ruota che apre il cancello.

Tirate questa leva per alzare il cancello e poter accedere al castello.

Ci sono otto Daedra nel cortile e altri cinque davanti all'entrata (questi ultimi possono essere Furfanti, Atronach di fiamma o Daedroth), ma con il vostro aiuto, la legione insieme alle guardie cittadine saranno in grado di affrontare qualsiasi difficoltà.

Quando l'area d'entrata sarà ripulita, Matius si fermerà e manterrà la sua posizione. Se sono sopravvissuti, faranno lo stesso anche Inian, Tierra (che si unirà al gruppo quando aprirete il cancello), e Vonius.

Parlate con Matius. Vi dirà di proseguire da solo. Comunque, se sono sopravvissuti, potrete portare con voi i tre legionari e gli arcieri Merandil e Rilian. Entrate nella sala grande (ci sono quattro Daedra) e andate verso il fondo dove ci sono gli alloggi del conte (potete saltare i dormitori).

Il destino del conte Goldwine.

Gli alloggi del conte contengono un mini-boss: un Furfante di livello 1-3; un Atronach di fiamma di livello 4-9; e un Daedroth di livello 10 o più alto; oltre al corpo del conte Omellius Goldwine (non potete salvarlo). Prendete l'anello con sigillo dal suo cadavere e tornate da Matius per raccontargli la sorte del conte (siate rispettosi se non volete perdere 20 punti di Ordine). Dategli l'anello per completare la quest.

Savlian vi dirà che è stanco di combattere e vi darà la sua corazza di Kvatch (è stregata con Fortifica Forza e Resistenza). Quando raggiungerete il segmento "Alleati per Bruma" della quest principale, tornate a parlare con Matius. Vi darà un soldato per la grande battaglia per la difesa di Bruma.

Leyawiin

Le lacrime del salvatore

S'drassa, il Khajiit incappucciato della Gilda dei Maghi, colleziona cristalli. Ne sta cercando un tipo specifico chiamato Lacrime di Garridan (lacrime blu congelate del cavaliere Garridan Stalrous) e vi offrirà una ricompensa in denaro per averle. Per avere altre informazioni sulle lacrime, vi spedirà da Julienne Fanis nell'università arcana della città imperiale.

Il collezionista di cristalli, S'drassa.

Normalmente Fanis si trova nel centro alchemico dell'università. Comunque, per tutta la durata di questa missione, la troverete nella lobby della torre dell'arcimago. Da lei otterrete, sia il racconto della leggenda del cavaliere, sia l'indicazione di andare a comprare un libro chiamato *La caduta del cavaliere*, nella libreria Prima edizione nel quartiere del mercato della città imperiale.

Il libro racconta della ricerca di Garridan dell'Everflow Ewer (una brocca con acqua infinita) nella radura Fuoco-di-gelo, posta fra le montagne a sud est di Bruma. La locazione verrà segnata sulla vostra mappa. Ma c'è di più da sapere: il libro menziona che per entrare nella regione sono necessari sali di gelo raffinati, mentre il vostro diario vi dirà di tornare da Fanis visto che li vende. Compratene una porzione e sarete in grado di entrare nella radura... anche se non esattamente pronti.

Avete letto il libro? La radura Fuoco-di gelo deve il suo nome al freddo intensissimo proveniente dal suo centro che è in grado di danneggiarvi. Avete bisogno di una protezione. S'drassa può aiutarvi. Andate a parlarci e vi darà cinque potenti filtri di Frostward.

La radura è raggiungibile passando attraverso la piccola caverna Fuoco di gelo, popolata da cinque o sei creature che possono andare dai ratti agli orsi. Usare i sali di gelo sarà molto facile, basterà averli nell'inventario quando si interagirà con la porta della radura.

Emergerete in una valle immersa nella nebbia. Usate i filtri di Frostward per tenervi caldi o verrete danneggiati ogni secondo che passerete nella nebbia. Al centro della radura, subito a nord dell'entrata, Garridan e un gigantesco Atronach di gelo sono eternamente bloccati in un abbraccio di ghiaccio. Nelle vicinanze si trova l'unico difensore vivo della radura (un altro Atronach di gelo). Ordinate intorno alla grande scultura di ghiaccio si trovano le cinque lacrime di Garridan.

Questa visione aerea della radura di Fuoco-di-gelo mostra le locazioni di tutte e cinque le lacrime di Garridan

Portate a S'drassa tutte e cinque le lacrime (non otterrete ricompensa alcuna portandogliene di meno). Vi darà una somma oscillante fra i 500 e i 2500 pezzi d'oro. Quando la missione sarà finita le lacrime appariranno in un espositore accanto a S'drassa nella Gilda dei Maghi.

Chi disturba gli dei

Parlando con i cittadini udirete storie su rumori di animali e strani odori provenienti dalla casa di Rosentia Gallenus. Scassinate la serratura con quattro tamburi ed entrate nella grande casa arancione, nella parte centro sud della città, per incontrare Gallenus (è troppo imbarazzata per lasciare la casa).

La fonte del problema è il suo nuovo bastone Daedric. Ha evocato dei Furfanti che la seguono continuamente, si rigenerano in un attimo se li si uccide, e stanno praticamente distruggendo la sua casa. Le piacerebbe rimediare alla situazione, ma sembra che la maledizione subita non le permetta di farlo.

Rosentia Gallenus è la prova che non è bello giocare con i manufatti creati dal principe Daedric Sheogorath.

Dovrete consultare l'amica di Gallenus, Alves Uvenim, che si trova nella Gilda dei Maghi a ovest. L'elfa oscura vi rivelerà che si tratta del bastone di Everscamp, un'opera del principe Daedric Sheogorath. Il bastone può essere maneggiato solo da un ricevente predisposto e può essere fermato solo portandolo all'altare di Sheogorath, nella grotta di Darkfathom, subito a sud est della città.

Sarà un viaggio facile, anche se sarete piuttosto lenti, visto che il possesso del bastone vi succhierà 20 punti di Velocità (notate che non potete usare il bastone). La caverna è la casa di 7-12 Daedra, tra cui uno Xivilai se sarete di Livello 20. La via migliore per arrivare all'altare si ha dirigendosi sempre in basso a destra.

Andate alla grotta di Darkfathom il prima possibile. L'Everscamp è inutile e vi rallenterà finche lo porterete con voi.

Arrivati all'altare otterrete un messaggio che vi dirà, in sostanza, che potete lasciare il bastone. Fatelo mollandolo in qualsiasi punto della pedana (non sugli altari) ed i Furfanti rimarranno qui.

Lasciate il bastono accanto a questo altare per eliminare la maledizione degli Scamp.

Tornate da Gallenus a Leyawiin per ottenere la ricompensa, l'anello Orlo Eidolon, che è incantato con dei bonus per le abilità Lama e Blocco (fate caso al fatto che Gallenus, ormai senza più il bastone, è di nuovo libera di girare per la città).

Mazoga l'orco

Strana missione. Mazoga l'orco si trova subito dentro l'entrata per la sala del Consiglio del castello di Leyawiin. Se le parlerete, vi chiederà se siete il conte. Se le direte di sì, sarete un bugiardo. Se le direte di no, le sarete inutile. Che succede?

È un cavaliere, veramente. Chiedeteglielo.

Le guardie del castello ne sanno un po' di più. Vi diranno che Mazoga afferma di essere un cavaliere, che il conte vuole vederci chiaro in questa storia e che è meglio che andiate a parlare con lui. Da qui partirà la quest.

Potete parlare con il conte Marius Caro nella sala durante l'ora delle udienze (all'incirca tra le 8 di mattina e le 4 di pomeriggio). Vi inviterà a fare un "Servizio per Leyawiin". Mazoga non vuole dire che cosa ci fa da queste parti. Sarete voi a doverlo scoprire.

Dopo aver parlato con il conte, tornate da lei con un nuovo argomento: "Mi manda il conte", per ottenere di parlarle. Superati i divertenti preliminari, vi chiederà di trovare un Argoniano chiamato Weebam-Na. Tutto ciò che vi dirà è che si tratta di un cacciatore e che dovrebbe conoscere i boschi dei dintorni. Se consultati, molti cittadini, compreso il conte, vi faranno notare che il signor Na ha una casa in città. La missione diverrà strana. Weebam Na vive in una modesta baracca a est e leggermente a sud della torre della cappella. Parla come Jackie Mason. "Ho talmente dimenticato quanto mi piaci che dovrei farti questo favore?" (se gli chiederete di Leyawiin ne uscirà fuori un dialogo piuttosto surreale sui ratti e sul modo di servirli). Portate l'Ordine di Weebam Na a 50 e si ricorderà quanto gli piacete dirigendosi al castello. Qui parlerà con Mazoga dando vita ad un altro dialogo piuttosto divertente. Lei vuole essere accompagnata alla roccia del Pescatore nel basso Niben. Weebam Na vuole sapere perché. Mazoga non lo vuole dire. Weebam Na dice che, allora, non la scorterà.

Se le parlate, vi chiederà di scortarla. Perché? Questa volta vi dirà che vuole andare al campo di Mogen Sposta-vento, suggestionandovi con promesse di ultra-violenza sul signore del posto.

Si tratta di un facile viaggio lungo la sponda est. Dovete quindi scendere per la collina verso un falò contornato da quattro tipacci. Si finirà velocemente in rissa visto che Mazoga accuserà Sposta vento di aver ucciso il suo amico (non iniziate a picchiare finché Mazoga non ha finito di parlare, altrimenti se la prenderà con voi).

Rudi uomini si scambiano aneddoti intorno al fuoco.

Fortunatamente, ad essere duro è solo il loro aspetto. Sposta-vento è di tre livelli superiore a voi, ma i suoi compagni ne hanno tutti uno in meno... e, dopotutto, Mazoga è un'orca.

Quando saranno morti tutti e quattro, lei vi svelerà il mistero: il suo migliore amico, Ra'vindra, ha denunciato alle autorità la gang di Sposta-vento ed è stato ucciso per rappresaglia. Quel giorno, Mazoga si è autonominata cavaliere, determinata a riportare nel giusto quello che è andato storto (per ottenere un dialogo alternativo, battete Mazoga sul tempo e uccidete voi Sposta-vento).

Mazoga non vi offrirà altra ricompensa se non la possibilità di razziare i corpi. La vera ricompensa arriverà quando farete rapporto a Caro a Layawiin che vi offrirà di diventare uno dei...

I CAVALIERI DELLO STALLONE BIANCO

Ma prima dovete passare un prova: trovare e uccidere Black Brugo, il leader dei banditi dell'arco nero (tenete presente che Mazoga deve essere viva per ottenere questa quest. Se non lo fosse, Caro non vi giudicherebbe uomo di valore).

Il conte vi suggerirà che Mazoga potrebbe avere dei contatti con i banditi, che vi metterebbero sulla strada giusta. Verrà fuori che Mazoga (tornata al suo solito posto) conosce bene Black Brugo e le sue abitudini. Lavora fuori da una piccola rovina Ayleid chiamata Telepe, a nord ovest della città, dove appare giornalmente tra la mezzanotte e le 6 di mattina.

Chiedete a Mazoga di seguirvi (ma anche no) e uscite dal cancello ovest passando per la collina a nord della scuderia dei Cinque cavalieri.

Andate presto a Telepe visto che avrete un piccolo affare da sistemare prima dell'imboscata. Troverete una o due guardie sulla superficie. Eliminatele e fate fuori anche i due banditi nella stanza sulla destra subito in fondo alle scale interne (se siete fortunati saranno addormentati). Prendete i loro archi neri. In realtà vi conviene prendere tutti gli archi che troverete nel corso di questa missione. Caro vi pagherà per ogni arco che riceverà.

Salutate il comitato di benvenuto con letale cortesia.

Nella stanza sulla sinistra, premete il bottone nell'angolo a sinistra per aprire il cancello nel corridoio. Oltre il cancello, un cassone Ayleid con una serratura a tre cilindri contiene 300 pezzi d'oro e un foglietto. È il bottino di Burgo (potete anche aspettare che sia lui ad aprire il cassone e prenderne il contenuto dopo averlo ucciso, o ucciderlo e usare la sua chiave).

Ora aspettate Brugo con la sua corte formata da Alonzo e Roxy Aric. Si dirigeranno verso il bottone e quindi andranno a prendere il bottino nel cassone. Massacrateli. Alonzo e Aric sono delle facili prede visto che hanno due, tre livelli in meno di voi, ma Brugo ne ha quattro di più e può essere duro se siete da soli.

Quando tornerete da Caro, ditegli della morte di Black Brugo e lui farà voi e Mazoga membri dei Cavalieri dello stallone bianco, dandovi una chiave per la casetta dello Stallone bianco, uno scudo di Leyawiin più 100 pezzi d'oro per ogni arco nero che gli avete portato (o che gli porterete). Ne dovreste avere con voi almeno cinque.

Alba di Niben vista dalla casetta dello Stallone bianco.

Se non vi siete portati dietro Mazoga ed avete usato le informazioni dell'orca per i vostri fini, vi sarete fatti una nemica. Il suo Ordine scenderà infatti di 50 punti.

SKINGRAD

PARANOIA

Girando per Skingrad vi capiterà di parlare con qualcuno di "Glarthir". Si tratta di una specie di matto che non è finito a fare il criminale... almeno non ancora. Otterrete molti commenti su di lui, che saranno più dettagliati con personaggi con Ordine a 50 e 60.

Due personaggi, se avranno l'Ordine a 60 (Bernadette Peneles ed Erina Jeranus) vi metteranno in guardia da Glarthir. Pare che la sua eccentricità stia peggiorando.

Glarthir, un eccentrico abitante di Skingrad.

Entrate nella casa di Glarthir, nell'angolo a ovest della grande cappella di Julianos. Si avvicinerà e vi chiederà di incontrarlo dietro la cappella a mezzanotte. Fatelo e vi offrirà una missione. Affermerà di essere seguito. Non sa da chi ma dice di essere una minaccia per un qualche piano (dopo averci parlato leggete il vostro diario per maggiori informazioni).

Da questo momento la missione può prendere pieghe radicalmente differenti.

AIUTARE GLARTHIR

Glarthir vi manderà a spiare tre persone che ritiene possano controllarlo. La prima è Bernadette Peneles, che vive dall'altra parte della strada rispetto a casa sua. Vi dirà anche di fargli rapporto alla stessa ora e nello stesso luogo, quando avrete scoperto qualcosa (se non lo farete, Glarthir continuerà a recarsi sul posto all'infinito).

Bernadette Peneles sta spiando Glarthir, o no?

Se avete già parlato di Glarthir in giro per la città, poco dopo il primo incontro verrete avvicinati da Dion, il capitano delle guardie di Skingrad. Vuole sapere cosa pensate di fare con il matto. Potete rispondere con tre livelli di cooperatività, anche se tutti sortiranno lo stesso effetto. Dion vi dirà che Glarthir è folle e che non è saggio farsi coinvolgere nei suoi schemi. Se Glarthir vi chiedesse di fare qualcosa di strano, dovreste riportarlo alle guardie.

Potete dire fin da subito a Dion che Glarthir crede che ci sia in atto un piano contro di lui. Dion affermerà che Glarthir sta peggiorando, che non lo considera più matto ma addirittura pericoloso. Comunque la paranoia non è un crimine e non può fare nulla contro di lui.

Effettivamente Glarthir è paranoico. Nessuno della sua lista nera lo sta effettivamente spiando. Lo guardano quando lo incontrano per strada, e probabilmente questo basta per far crescere il suo senso di oppressione.

Comunque, se non avete fatto delle indagini per conto vostro, non potrete esserne sicuri per certezza metafisica. Non dovete seguire Peneles o una delle altre "spie"; non servirà per fare il vostro rapporto a Glarthir. Ma, se volete soddisfare i vostri sospetti, posizionatevi fuori dalla casa di Peneles all'ora indicata del giorno successivo.

Normalmente, Peneles si reca alla cappella per una veloce preghiera mattutina (entrando casualmente in contatto con Glarthir che si trova nella piazza davanti la cappella) e si dirige, quindi, verso il cancello ovest della città. Gira a sud per i vigneti di Tamika, si fa strada passando per un buco nella recinzione e inizia a lavorare il terreno. Continua fino alle 11 di mattina, quando si ferma per il pranzo dirigendosi verso i vigneti rivali dei fratelli Surilie. All'1 di pomeriggio ritorna in città e si mette a lavorare dietro la casa di Tamika fino alle 7, quando mangia la sua cena. Alle 9 se ne va a casa e lì rimane.

Pare ovvio che questa donna non sia interessata a Glarthir. Andate all'appuntamento con il folle e ditegli la verità o mentitegli dicendo che Peneles lo sta spiando o, ancora, ditegli che non avete finito il vostro lavoro. Nei primi due casi, Glarthir vi pagherà 150 pezzi d'oro e vi invierà a spirare Toutius Sextius, che vive nell'angolo oltre il ponte a nord della cappella. Nell'ultimo caso, vi rimanderà alla notte successiva.

QUEST MISTE

Toutius Sextius, un altro personaggio sospetto.

Sextius passa la maggior parte del giorno ad esplorare il castello di Skingrad e l'area intorno alla città. Seguitelo oppure no; non conta. Se dite a Glarthir che si tratta di una spia, e avete precedentemente detto la stessa cosa anche di Peneles, otterrete 200 pezzi d'oro (gli piace sentire confermate le sue paranoie). Se gli dite che non è una spia e avete detto lo stesso di Peneles, vi darà 150 pezzi d'oro e inizierà a dubitare di voi.

In entrambi i casi vi dirà di spiare Davide Surilie, che Glarthir sospetta essere la mente dietro il complotto. Il vicino di casa di Glarthir passa le sue giornate lavorando nel suo vigneto, così come Peneles.

Davide Surilie è il leader della cospirazione?

Se avete provato a curare Glarthir con un po' di buon senso, e avete assolto tutte e tre le "spie" nei vostri incontri, vi dirà che sono tutti coinvolti (mettendo in mezzo anche voi) e vi attaccherà. Abbattetelo. È un elfo della foresta senza corazza e disarmato, ma è piuttosto resistente. Diciamo che vale quando un Lupo medio. Prendete i suoi soldi (circa 350 pezzi d'oro) e la sua chiave con cui andare a razziare la sua casa.

Comunque, se gli avete detto anche solo di Surilie che è una spia, otterrete 200 pezzi d'oro. Otterrete anche una nota ("Lista della morte") in cui verranno riportati i nomi delle spie che Glarthir vuole morte, offrendovi una ricompensa di 1000 pezzi d'oro.

Potete sbrigarvela in vari modi: potete compiere gli omicidi, portare la lista di Glarthir alle autorità, avvisare le singole persone che sono minacciate o combinare più azioni.

Gli omicidi sono molto semplici. Dovrete uccidere solo uno dei tre per ottenere tutta la ricompensa. Sceglietene uno e, se li avete seguiti, sapete bene dove e quando trovarli. Oltretutto nessuno dei tre opporrà resistenza visto che sono degli inermi cittadini.

Se li avviserete, Peneles e Sextius vi diranno di avvisare le guardie, mentre Surilie vi dirà che, insieme al fratello, sistemeranno tutta la faccenda. E lo faranno, anche se potrebbe servigli il vostro aiuto per entrare nella porta anteriore chiusa di casa di Glarthir.

Se vi rivolgerete alle autorità (una qualsiasi delle guardie), ci penseranno loro finendo per ucciderlo.

Non aiutare Glarthir

Se vi rifiuterete di aiutarlo, Glarthir impazzirà completamente. Andrà a casa sua, prenderà un'ascia da battaglia sul tavolo al terzo piano, e darà il via ad una strage. Attaccherà Peneles, Sextius e Surilie.

Anche questa situazione può essere affrontata in vari modi.

Potete attendere che Glarthir attacchi le sue vittime e quindi ucciderlo (lo ucciderete prima per evitare degli omicidi).

Glarthir ha deciso di gestire da solo la situazione

Potete scippargli la chiave e aprire o scassinare la serratura della porta principale di casa sua (da cinque cilindri), rubandogli l'ascia prima che possa prenderla. È vero che potrebbe trovare un'altra arma, ma avrebbe bisogno di grimaldelli per farlo. Più probabilmente partirà all'attacco a mani nude, le sue vittime fuggiranno in strada dopo il primo colpo e l'intervento delle guardie metterà fine alla sua vita.

Se avete un personaggio veramente forte, o siete degli aspiranti suicidi, potete cercare di liberargli la strada da chi vuole interferire. I nostri test suggeriscono che, senza assistenza, Glarthir può uccidere Peneles ma viene fermato dalle guadie sopra o intorno al ponte a nord della cappella, mentre si dirige verso casa di Sextius. Voi dovreste, sostanzialmente, uccidere tutte le guardie di Skingrad per permettergli di arrivare da Surilie.

Epilogo

Dovreste aver notato che, in vari momenti della missione, Glarthir prenderà appunti su un pezzo di carta. Più avanti nella missione, queste note finiranno sul tavolo poggiato al muro est della sua cantina. Potrete leggerle entrando nella sua casa.

In base a come sono andate le cose, ce ne saranno da tre (se non lo avete aiutato) a sette (se avete fatto rapporto su Toutius Sextius). Uno dei documenti riguarda le indagini personali di Glarthir su Surilie, fatte nei suoi vigneti a ovest della città. Si fa riferimento a delle prove schiaccianti sepolte per non destare sospetti. È facile leggere queste frasi come paranoie di un folle e altrettanto facile scorgerci un minimo di realtà.

Nonostante il complotto fosse tutto nella testa di Glarthir, c'è la possibilità di raccogliere dell'altro bottino. A nord del vigneto ci sono due stagni. Tra la roccia centrale e quella più a est c'è uno scrigno contenente un po' di soldi, della robaccia e, con poca probabilità, un grimaldello.

Cercare le vostre radici

Girando per Cyrodiil, povreste aver notato una strana pianta che emette un rumore e una leggera fluorescenza. Queste piante crescono per tutto Cyrodiil. Abbiamo contato 305 piante nirnroot, di due differenti varietà, da Anvil a Leyawiin.

L'elusiva e rara nirnroot.

Dovunque abbiate trovato la prima pianta, otterrete una nota sul diario che vi inviterà a portarla a un alchimista. Andrà bene qualsiasi alchimista che sono: Felen Relas della Gilda dei Maghi di Anvil; Ardalne della Gilda dei Maghi di Bravil; Selena Oraria della Gilda dei Maghi di Bruma (sempre che i negromanti non l'abbiano eliminata nella missione "Un complotto svelato"); Eilonwy della Gilda dei Maghi di Cheydinhal; Angalmo della Gilda dei Maghi di Chorrol; Julienne Fanis al Lustratorium dell'università arcana della città imperiale (o nell'atrio se è in corso la missione "Lacrime del salvatore"); Ogier Georick al negozio L'ingrediente principale e Claudette Perrick nel negozio La caraffa dorata, entrambi nel quartiere del mercato della città imperiale; S'drassa della Gilda dei Maghi di Leyawin; e Falanu Hlaalu nel negozio "Tutto ciò che è alchemico" a Skingrad.

Tutti questi personaggi verranno segnati sulla mappa e sul compasso quando enterete nelle loro città. Ognuno si dirà interessato al vostro campione e farà riferimento a Sinderion a Skingrad; ovvero, ne parleranno senza dirvi dove si trova precisamente (solo Hlaalu vi dirà che si trova nella locanda di West Weald vicino al cancello ovest della città di Skingrad).

Sinderion lavora alla cantina della locanda (potete ottenere la quest parlando direttamente con lui). La sua proposta: portategli 10 campioni di nirnroot e vi darà un elisir di Esplorazione, vendendovi gli altri con forti sconti. Vi suggerirà anche il posto migliore per trovare la rara pianta: bosco Fogliombrosa nella grande foresta a nord est. Tre piante sono disposte intorno allo stagno centrale: accanto alle rocce, sulle sponde nord, sud e ovest.

le altre sei nirnroot? È un grossa problema.

Siete appena inciampati nella più grande quest di *Oblivion*, e probabilmente anche nella più difficile. Nel corso di quattro mini quest dovrete trovare ben 100 pezzi di nirnroot per permettere a Sinderion di creare quattro versioni dell'elisir di Esplorazione, sempre più potenti e diversificate nei loro effetti. La prima, la versione debole, ha come effetti Fortifica Salute e Occhionotturno che durano per cinque minuti. La seconda versione, che richiede 20 nirnroots, aggiunge agli altri l'effetto Fortifica Energia. La terza versione, che richiede 30 radici, potenzia anche le abilità Lama, Contundente, Distruzione, Recupero, Sicurezza e Furtività di 5 punti ognuna per 5 minuti. L'ultima, la versione più potente, che richiede 40 radici, raddoppia la durata dell'aumento delle abilità sopra riportate.

Perchè è così difficile? Beh, non è come raccogliere funghi. Le nirnroot raramente crescono in gruppo in una singola area. Oltretutto, mentre l'altra flora riappare periodicamente, le nirnroot no. Non potrete, quindi, raccoglierle sempre nello stesso posto.

Sfortunatamente, nonostante Sinderion dia qualche buon consiglio, non otterrete più indicazioni sui luoghi migliori dove trovare le nirnroot, ne da lui ne da nessun altro. Dovrete fare tutto da soli.

I designer hanno compesato la scarsità di nirnroot rendendole facili da individuare. Queste piante emettono un leggero bagliore e un suono simile a quello delle campane mosse dal vento.

Le nirnroot possono essere trovate accanto all'acqua e alle rocce. Ma ci sono un sacco di luoghi pieni d'acqua e pieni di rocce a Cyrodiil. Dove guardare?

Nirnroot nelle aree selvatiche

Molte nirnroot si trovano nelle aree selvatiche. Purtroppo sono molto sparse. Ci sono solo due regioni con tre piante e Sinderion già ve ne ha indicata una. Altre nove regioni

contengono due piante ognuna, mentre le altre aree dove sono presenti delle nirnroot, ne hanno una sola.

Fortunatamente, le regioni con nirnroot sono state concentrate in una manciata di aree selvatiche. Le zone più a nord delle paludi Blackwood, nei pressi del confine di Cyrodiil con la palude nera, sono i posti migliori per trovarne.

Tre dungeon possono servire da ancore per esplorare la regione: forte Doublecross, forte Teleman e la grotta di Fieldhouse. Il più facile da raggiungere è Doublecross. Viaggiate velocemente fino a Leyawiin, seguite la strada verso est e dirigetevi quindi a nord fuori dalla città. Dirigetevi a nord est quando sarete nei pressi delle rovine Ayleid di Veyond.

Solo due piante crescono in prossimità della torre in rovina. Ma sparpagliate per le pozze oscure, in tutte le direzioni tranne ad ovest, ci sono due dozzine di altre piante. A nord e a sud finiranno dove finisce l'acqua, mentre a est ne troverete fino alle colline che sorgono sul bordo della mappa.

La grotta di Fieldhouse è a nord est. Ci può essere della sovrapposizione con le nirnroot a est di Doublecross, ma si possono contare quattro pezzi nelle vicinanze dell'entrata: una a est-nord est dell'entrata della caverna, accanto a un mucchio di rocce, e le altre tre lungo una linea irregolare che inizia con la pianta sul bordo ovest di un circolo di pietre, a ovest della caverna, e che si estende verso sud est.

Teleman è a est-nord est della grotta di Fieldhouse. Abbiamo trovato altre nove nirnroot nella stessa area generale. Ce ne sono immediatamente a sud ovest: una sul bordo dell'acqua subito a sud-sud ovest della torre, un'altra sulla punta della penisola che si estende verso sud ovest, e la terza oltre i macigni, attraversando lo stretto canale a ovest della seconda pianta. Altre tre si trovano a ovest e a nord ovest del forte: la prima sul bordo dell'acqua a ovest della torre, la seconda accanto ad alcune rocce dopo l'acqua, sempre andando verso ovest, e la terza accanto alla quinta roccia grande (partendo a contare da quella accanto alla seconda pianta) a nord. Le ultime tre delle nove sono più distanti: una a sud della torre verso la fine dell'insenatura, la seconda a sud ovest della torre all'estremità ovest di una grande insenatura, e la terza sul bordo dell'acqua a sud est della seconda.

Non ci sono molte altre nirnroot nella parte occidentale di Cyrodiil. Comunque, esplorate la costa Abecean a ovest di Anvil per trovarne almeno altre sette: due all'estremità sud di un isola vicina alla costa, una terza sulla penisola a nord dell'isola, una quarta più a nord lungo la spiaggia, una quinta ancora più a nord su una piccola penisola che si estende a sudovest, una sesta all'estremità nord dell'isola che si vede da questo punto, e una settima su un'altra isola (indicata da una nave affondata non interattiva) molto più nord.

Cercatene altre tre seguendo il fiume Strid verso ovest, lungo il confine di Elsweyr. Fate una marcia simile lungo la baia di Topal a sud est del basso Niben per trovarne altre sei: quattro su due isole visibili dalla costa e due sulla terra ferma. Viaggiando verso sud ovest ne troverete altre tre.

Nirnroot dentro e intorno alle città

Ci sono molte più nirnroot in questi luoghi di quante possiate immaginare. Molte persone le usano per arredare le proprie case. Ce ne sono ben 62 con cui potete completare le prime tre mini quest.

Le nirnroot vengono usate come piante casalinghe da molti cittadini.

Le nirnroot dentro le case sono comunque proprietà del padrone di casa. Se verrete scorti mentre ne prendete una, vi verrà contato come un crimine.

Dentro e intorno a Anvil (11 nirnroot), le piante sono in cima a un cassettone al secondo piano della casa di Heinrich Oaken-Hull; accanto alla statua nei pressi della porta principale; subito dietro le rocce sulla vostra sinistra quando lasciate la città sulla via per il castello; in cima a un cassettone nella stanza da letto di Dairihill negli alloggi privati del castello; all'estremità nord della pozza nella caverna sotto il castello; sulla spiaggia sul lato sud della piccola isola subito a sud dell'entrata esterna della stessa caverna; accanto alle scale che conducono alle banchine da ovest; dopo le tre rocce all'estremità nord di un'insenatura a ovest delle stesse scale; sul lato ovest della stessa insenatura; su un davanzale negli alloggi di Ulfgar Occhionebbioso sotto il faro; nell'angolo nord ovest di un'isola subito a sud del faro.

Dentro e intorno a Bravil (12 nirnroots), una si trova su un cassettone nella casa di Andragil; su uno sgabello ai piedi di un letto nella casa del Nuotante della città; su un cassettone al terzo piano di Casa-d'argento-sull'acqua; in cima a un cassettone nella grande sala della cappella di Mara; in cima a un guardaroba al secondo piano della Gilda dei Guerrieri; nella grotta dello Stregone (che, con la tana dello Stregone, connette il castello con il tempio dell'Imperatore zero); lungo il muro ovest della città dietro la Gilda dei Maghi; lungo il muro sud della città dietro la casa in vendita; lungo il muro nell'angolo sud ovest dei terreni del castello; all'estremità sud del ponte sopra il fiume Larsius subito a ovest della città; nei pressi del centro dell'isola a forma di freccia subito a sud est della città; e sulla costa a nord est del forte in rovina (che si trova a nord est

QUEST MISTE

di Bravil), dove troverete il cancello di Oblivion dopo aver eseguito la missione "Santuario di Dagon."

A Bruma (tre nirnroot), troverete le radici su un cassettone nella camera da letto salite le scale della casa di Baenlin; in cima a una pila di scatole nella casa di Regner; e in cima a una libreria nel castello.

A Cheydinhal (quattro nirnroot), una si trova su un cassettone in una stanza da letto salite le scale della libreria di Mach-Na; su un tavolo in cima alle scale di Riverview; accanto alla spalla occidentale del ponte orientale sull'isola in mezzo alla città; e all'estremità sud della camera sotto il pozzo della Gilda dei Maghi (che visiterete per la quest di raccomandazione della gilda).

A Chorrol (due nirnroot), cercate al lato del letto nella stanza di Vilena Donton a casa sua e su un cassettone in cima alle scale di casa di Casta Scribonia.

Nella città imperiale (12 nirnroot), una cresce sul muro all'estremità nord della più a sud delle due sezioni del fossato, sul lato nord dell'arboreto; su uno sgabello negli alloggi del capitano nella torre di guardia a sud, che può essere raggiunta sia dall'arboreto sia dal quartiere del tempio; su una pianta che si trova nelle stanze dell'arcimago su uno scaffale degli alloggi dei maghi dell'università arcana; su un tavolo nella Caraffa dorata e in cima a una credenza in una stanza da letto sopra l'Emporio mistico nel quartiere del mercato; su un barile in cima alle scale nella casa di Sam Bantien a Talos Plaza; su un cassettone salite le scale della casa di Salomon Geonette nel quartiere del tempio; sul tavolo nella cabina del capitano a bordo della nave pirata *Maria Elena*, attraccata nel quartiere del porto; nei pressi dell'acqua sul lato est dell'isola più a sud del quartiere del porto; e subito a est dell'uscita nord delle fogne cittadine, con un'altra nirnroot a nord est lungo la costa.

A Leyawiin (16 nirnroot), prendete una nirnroot da una finestra al secondo piano della casa di Ahdarji; da un cassettone nella stanza di Jeetum Zee e da un balcone del salone della società di Blackwood; da un cassettone al piano terra della casa di Margarte; subito a est del negozio Ottime merci con garanzia nell'angolo nord est della città; e altre due fiancheggianti l'entrata del suolo del castello.

Inoltre, subito fuori dalla città ci sono altre nove radici. Una si trova sul lato est di una piccola insenatura subito a nord lasciando la città dal cancello est. Altre due si trovano a est e a sud-sud est, rispettivamente, della stazione della guardia costiera sulla penisola a nord della città. Altre due a fianco del canale a est del casello, e tre delle quattro rimanenti possono essere trovate lungo la stretta striscia di terra che separa il muro sud della città dal Niben Basso (la quarta è sulla terraferma a sud ovest).

A Skingrad (due nirnroot), ne troverete una sul davanzale al piano più alto della casa di Toutius Sextius e un'altra su un cassettone all'ultimo piano della casa dei fratelli Surilie.

Ci sono delle nirnroot anche in alcune comunità più piccole: su una mensola dietro il bar nella locanda Sentinella del confine (Sentinella del confine è un villaggio Khajiit posizionato a nord-nord ovest di Leyawiin, nelle vicinanze del confine di Elsweyr); in cima ad un cassettone a casa di Torbal a Brindle, un piccolo villaggio nella grande foresta ad ovest della città imperiale; in cima a un cassettone al secondo piano della casa di Natch Pinder a Hackdirt (un inquietante villaggio nei boschi a sud ovest di Chorrol); su un cassettone nella casa di Shafaye e nell'angolo esterno sud ovest della Giumenta addormentata a Pell, un villaggio sulla strada dell'anello rosso a sud della città imperiale; e su una piccola protuberanza di una penisola subito a nord est del piccolo villaggio di Bordo dell'acqua: una piccola passeggiata verso nord partendo da Leyawiin sul lato ovest del basso Niben.

Nirnroot nei dungeon

Spesso ne troverete nei pressi dell'entrata dei dungeon. E, raramente, anche dentro. Le troverete:

- Accanto alle rocce in cima alla cascata subito a ovest dell'entrata della cava di carbone, subito dopo la strada verde venendo dalla città imperiale e dirigendosi a Bravil, a breve distanza dalla strada dell'anello rosso.
- Lungo la costa subito a sud ovest della rovina Ayleid di Culotte, un dungeon di non-morti sul lato est del canale dell'alto Niben, a circa metà della sua lunghezza.
- Dietro le rocce subito a nord est del naufragio della Emma May nella bocca del fiume Panther: una locazione che potreste aver visitato nella quest "La sentinella abbandonata".
- Subito a nord del più a sud dei muri est-ovest sulla superficie delle rovine Ayleid di Fanacasecul, un dungeon di non morti lungo la strada dell'anello rosso subito a ovest-sud ovest della città imperiale.
- Tra le rocce sulla costa a sud dell'entrata della grotta di Fatback: un covo di goblin che si trova nel punto più a sud della'isola grande del lago Rumare.
- In un campo di funghi ai piedi di un albero a nord ovest dell'entrata della grotta di Fieldhouse; un covo di evocatori che si trova poco più in là della "t" nella scritta "Contea di Leyawiin" (consultate la sezione dei nirnroot nelle zone selvatiche per saperne di più)!
- Dentro la piccola torre a nord dell'entrata di forte Cedrian; una fortezza di predoni subito dopo il fiume Corbolo attraversato sulla strada gialla a sud est della città imperiale; con un altro dentro il dungeon stesso, in un angolo della grande stanza alla fine del primo livello.
- Contro la parte esterna del muro a nord est di forte Cuptor: una tana di negromanti nelle vicinanze della sponda sud ovest del lago Canulus, nella parte orientale di Cyrodiil.
- Contro il muro esterno a nord e a sud ovest dell'entrata di forte Doublecross, una tana di negromanti a nord est di Leyawiin (consultate anche la sezione sulle radici nelle zone selvatiche per maggiori dettagli su quest'area).
- Subito a nord dell'entrata di forte Entius: un covo di evocatori sulla banchina della sezione più a nord del fiume Pescedargento.

- Tra le rocce subito a sud ovest di forte Goladoro: un covo di goblin accanto la sorgente nord occidentale del fiume Panther.
- Accanto a una larga roccia subito a nord di forte Irony: un covo di goblin nell'angolo nord est della penisola che si estende nella baia di Niben a sud est di Bravil.
- Sotto le scale nella torre sopra forte Redman; un covo di vampiri sulla banchina est del basso Niben, a nord est della spiaggia est del villaggio di Bordo dell'acqua.
- Contro l'esterno del muro ovest di forte Redwater: un covo di vampiri all'incrocio dei due rami più a est del fiume Panther.
- Sull'acqua a ovest e nord di forte Roebeck: un covo di evocatori sul ramo sud ovest del fiume Bianco a sud della città imperiale, con una terza nirnroot nel livello superiore del dungeon.
- Contro il muro interno a sud est della torre sopra forte Taleman; un covo di negromanti a sud dell'estremità sud del Panther (consultate anche la sezione delle nirnroot nelle zone selvatiche).
- Sul livello più alto di "La corsa del cacciatore": un dungeon sotto forte Grief nella baia di Niben che visiterete nella missione "Preso nella caccia".
- Dietro una rampa di scale in un canale nel tunnel nord delle fogne della città imperiale: una sezione che conduce all'uscita nord delle fogne.
- Sul lato nord di un piccolo stagno a nord ovest della grotta di Leafrot: un dungeon di non-morti a nord est del ramo più a nord della sorgente più a est del Panther (una seconda pianta può essere trovata nelle vicinanze di due grossi massi in una gola ad ovest-sud ovest della grotta).
- Accanto a una roccia a sud ovest dell'entrata della grotta commemorativa: un covo di vampiri sulla spiaggia più a sud del lago Rumare, che avete incontrato svolgendo la missione "L'ordine del Sangue virtuoso".
- Sulle scale che conducono alla rovina Ayleid di Morahame: un dungeon oltre la baia di Niben da Bravil.
- Subito accanto all'ingresso dell'acquitrino di Redwater: un covo di vampiri subito a valle e sull'altra sponda dalla grotta di Leafrot e poco a nord ovest di forte Redwater.
- Poco a est dell'entrata della grotta di Reedstand: una tana di creature a sud est di Bravil (andate a sud da questa città e lo troverete a est della strada poco dopo aver passato forte Nomare a sud).
- Giù vicino all'acqua sud-sud est della caverna Tidewater: una tana di creature (e rifugio di un troll, se avete svolto la missione Daedric "Nocturnal") sulla baia di Topal a sud est di Leyawiin.
- Sul bordo di un'"isola" nel livello centrale della caverna di Veyond: una tana di troll sulla costa a nord di Bravil.
- Appena a ovest dell'ingresso delle rovine Ayleid di Welke: sulla sponda nord dell'affluente più a sud del fiume Panther (altre piante si possono trovare a sud ovest e a nord ovest attraversando il Panther).
- A sud ovest dell'ingresso della grotta Fonteperenne sulla spiaggia est del lago Rumare (visiterete questa locazione nella misione della Gilda dei Maghi "Il bastone del mago").
- Nel fabbricato ad ovest-nord ovest delle rovine Ayleid di Wendelbek; un covo di negromanti vicino alle sorgenti del secondo affluente più ad ovest del fiume Panther.

Altri siti

- Sulla costa a nord est dell'accampamento Bawnwatch: localizzato in un isola a sud est di Bravil, che si visita nella missione secondaria "La sentinella abbandonata".
- Contro un muro esterno subito a nord dell'entrata della cappella di Cadlew: un piccolo priorato a nord della bocca del fiume Pescedargento.
- Tra le rocce all'estremità nord del ponte sul fiume Pescedargento che conduce alla locanda del Ponte imperiale, con una seconda pianta vicina alle banchine sul lato sud del fiume.
- Su un cassettone in una camera da letto sopra le scale nella proprietà di Lord Rugdumph a nord di Cheydinhal.
- Sulla spiaggia nord ovest del lago Canulus a sud est dell'accampamento Nayon (un ritrovo di banditi).
- Sul lato nord di un piccolo stagno del santuario di Nocturnal: poco dopo la strada gialla sul lato est del basso Niben, a metà tra Leyawiin ed il lago Rumare.
- In cima a un cassettone della fattoria di Odiil, a sud ovest del priorato di Weynon.
- All'estremità est del vecchio ponte, a nord ovest di Pell.

Epilogo

Quando avrete l'elisir grande fra le mani, ce l'avrete fatta. Potrete poi tornare da Sinderion per altre pozioni: anche se avranno un prezzo e non saranno infinite. Comunque, da questo momento, comprerà da voi le radici per 250 pezzi d'oro ogni 10 esemplari.

Le quest degli insediamenti

Il ladro di patate

Potete ottenere questa piccola missione o trovando S'jirra, o trovando le sei patate jumbo.

S'jirra si trova a Faregyl: una locanda sulla strada verde a sud della città imperiale, vicina alle sorgenti sud est del fiume Bianco. La cuoca ha lasciato le patate fuori ad asciugare.

Qualcuno le ha rubate ed è scappato verso ovest nella boscaglia.

Si tratta di un arco affamato. Lo troverete nel bosco a ovest-nord ovest della locanda, vicino alla rovina Ayleid di Nenyond Twyll. Uccidetelo, prendete le sei patate dal suo cadavere, tornate alla locanda e S'jirra vi ricompenserà con il suo famoso pane di patate. Potete comprare altre pagnotte al prezzo di 25 pezzi d'oro ognuna.

Ladro di patate!

Assalto a Terragrigia

Poco fuori dal cancello ovesti di Leyawiin, incontrerete un legionario imperiale, Callidus, che è a caccia di spacciatori di skooma.

Ha un problema: è molto conosciuto dagli spacciatori e, quelli che non lo conoscono, lo riconoscono dall'armatura. In ogni caso la sentinella del vicino insediamento di Terragrigia lo individua, e il leader (un elfo oscuro chiamato Kylius Lonavo) riesce sempre a fuggire via.

Voi non avete questi problemi. Callidus vi assolderà e voi dovrete andare all'insediamento per uccidere Lonavo.

Terregrigie è formato da una piccola casa subito a ovest della città e a sud-sud ovest della vostra posizione corrente. Non preoccupatevi della guardia. Lonavo non è solo (con lui c'è sempre un predone abile nel combattimento corpo a corpo) ed è sempre armato di uno spadone magico. Incantesimi di paralisi o d'ingombro si riveleranno molto utili per non farvi attaccare da entrambi contemporaneamente.

Il luogo in cui Kylius Lonavo vende lo skooma.

Prendete l'anello di Lonavo come prova per Callidus e la sua spada per voi. Dal legionario otterrete una ricompensa monetaria basata sul vostro livello.

La vendetta si serve fredda

Come nella missione del ladro di patate, anche questa la otterrete dalla vittima o dall'obiettivo.

Il datore della quest è Corrick Northwode che vive alla Follia di Harm: una piccola fattoria che è equidistante dalla città imperiale a sud ovest e da Cheydinhal a sud est (se siete stati stati alle caverne del lago Arrius partendo dalla città imperiale, per la missione "Santuario di Dagon," dovreste aver incontrato la fattoria passando tra le colline).

La moglie di Northwode è stata uccisa da un assalto dei goblin mentre lui fuori per comprare delle cose. Vuole vendicarsi dei goblin e vuole l'amuleto della moglie come ricordo. Non vi dirà che i goblin si trovano nella miniera esaurita, fino a che non porrete fine alla chiacchierata.

Northwode vi descriverà il dungeon come molto complesso. Non lo è. La miniera è affollata da goblin e ratti, ma sono tutti abbastanza sparsi da permettervi di affrontarli uno alla volta. Il boss della stanza finale non è molto più forte degli altri. Raccogliete la collana dal suo cadavere e tornate da Northwode per la ricompensa.

Questo boss goblin ha ucciso la moglie di Corrick e ha preso la sua collana. È ora che paghi.

Neanche una pietra non rovesciata

Sulla sponda nord del fiume Pescedargento, a breve distanza a est della strada principale nord-sud in fondo al lato est della baia di Niben, c'è la locanda del Ponte imperiale. Dentro, troverete una strega elfa suprema dal nome di Lithnilian, che ha perso i suoi appunti fra delle pietre di Welkynd, molto comuni nelle rovine Ayleid, quando era nella grotta di Bramblepoint. Potete recuperarli per lei?

Se avete già gli appunti, grande. Dateli alla proprietaria nella locanda e praticamente avete finito la quest. se non li avete, Bramblepoint è una caverna, formata da tre livelli, con dentro

dei nemici mitologici, che si trova verso ovest - nord ovest nelle vicinanze della spiaggia di Niben. Ci sono dentro molti mostri e molti tesori. Entrateci quando sarete ben equipaggiati visto che le note si trovano in uno scrigno, in fondo all'ultima stanza, dell'ultimo livello del dungeon.

Le pietre di Welkynd nelle profondità di Bramblepoint.

Leggete gli appunti se vi va. Non potrete farci nulla con le pietre di Welkynd nella grotta, ma una felice Lithnilian vi darà tre pozioni quando tornerete da lei. Quindi salirà le scale e si metterà a leggere gli appunti sul balcone.

Il riposo del trova-tombe

"Raelynn la Trova-Tombe deve morire", dice Malene.

La proprietaria della locanda Roxey, sulla strada dell'anello rosso nell'angolo nord est del lago Rumare, vi dirà che da quando la negromante è andato ad abitare nella Caverna di Roccia Muschiosa e i non morti hanno iniziato ad apparарire davanti all'entrata della caverna, non è più sicuro caminare di notte per il bosco. Uccidete Raelynn per far finire il problema.

La caverna si trova sulla collina a nord della locanda. L'assenza di non morti fuori dall'entrata non vi tragga in inganno: non sarà una passeggiata. All'interno dovrete affrontare non morti e negromanti, ma troverete anche del bottino decente. Raelynn si trova nella camera più profonda della caverna.

È il vostro lavoro quello di uccidere questo negromante cattivo che esegue i suoi malvagi esperimenti nella caverna di Roccia muschiosa.

Raelynn è più dura dei suoi sgherri. Fate attenzione quando la affrontate.

Una volta che Raelynn sarà morta, tornate alla locanda per ottenere la vostra ricompensa.

La stagione degli orsi

In mezzo alla strada da percorre per andare da Skingrad a Kvatch, andando verso nord, c'è la fattoria di Shardrock. Parlate con i pastore Thorley Aethelred e lo sentirete lamentarsi degli attacchi degli orsi. Il vostro compito sarà "ridurne sensibilmente la popolazione" (ne dovrete eliminare sei) per far fuggire gli altri.

Trovare gli orsi potrebbe richiedervi un po' di tempo. Non sono tutti ammucchiati in una grotta, ma si trovano sparsi intorno alla fattoria: quattro a nord, tre oltre lo stagno a est, tre a sud e uno tra le rocce a sud ovest. Oltretutto non sono semplicissimi da individurare. Sentite i loro versi e il suono dei loro passi per capirne la posizione.

Aiutate Thorley Aethelred a far scappare gli orsi che minacciano le sue pecore.

Prendete le zanne di tutti e sei gli orsi in modo da far capire ad Aethelred che avete compiuto il lavoro. Vi ricompenserà con un libro scelto fra sette. Quattro sono libri delle abilità (Atletica, Blocco, Corpo a corpo e Armatura pesante), e i tre rimanenti tre sono semplicemente rari.

L'affondato

A sud ovest di Shardrock, appena a nord est della città di Kvatch, c'è la fattoria di Shetcombe. Quando entrerete dentro la casa, otterrete una nota sul diario secondo cui il posto sembra essere stato da poco abbandonato e dovreste cercare qualche traccia della sorte del proprietario.

Fare questo potrebbe risultare difficoltoso, fino a che non esaminerete l'oggetto nella ciotola di creta sul tavolo centrale, e scoprirete che non è cibo. È la prima pagina accartocciata del diario di Slythe Seringi.

Scritto mentre vedeva Kvatch bruciare, il diario delinea il piano di Seringi di fare un'offerta all'affondato nella vicina grotta di Pietrasabbiosa. Seringi pensa che sia stata questa creatura a far distruggere Kvatch e che il suo prossimo bersaglio possa essere la città imperiale.

In realtà, questo tizio è un pazzo, ma nel senso buono del termine. Vuole salvare il mondo e non ha esitato a rischiare la sua vita per farcela.

La caverna si trova subito a nord est della fattoria, la cui entrata, sul lato nord di una grossa roccia, potrebbe essere protetta da alcuni nemici mitologici. Altri nemici vi aspettano al primo livello, insieme alla (in cima a uno scrigno nel canale che conduce all'entrata del secondo livello) seconda pagina del giornale di Seringi. Le cose non sembrano essersi messe bene.

No, proprio no. nel secondo livello, una grossa stanza ha un fosso nel suo centro. A est del fosso c'è un passaggio discendente. Lì si trova il cadavere di Seringi, la terza pagina del suo diario (è stato attaccato da una creatura e si cruccia per la sorte del genere umano dovuta alla sua morte) e l'offerta che voleva fare all'affondato (oro, gemme e pepite). Questa servirà per ricompensare voi, insieme al resto del buon bottino della grotta.

Slythe ha incontrato la sua fine nelle profondità di Pietrasabbiosa.

E l'affondato? È un Atronach di tempesta che apparirà quando leggerete la terza pagina del diario. Fate attenzione perché apparirà davanti all'unica uscita dalla fessura, dove giace lo sfortunato pellegrino.

Una magnifica annata

Di nuovo potete ottenere questa missione dall'assegnatore o trovando l'obiettivo in modo indipendente.

Nerussa gestisce la locanda Wawnet situata a ovest del ponte nella città imperiale. Se le parlerete di "Vino" verrete a sapere che è una collezionista, ma che non è riuscita a mettere le mani sul vino Scaccia-ombre. Questo succo è stato realizzato appositamente per la legione imperiale e può essere trovato in molti dei forti in rovina della provincia. Portatele sei bottiglie per ottenere una lauta ricompensa.

Nerussa della locanda Wawnet, amante dei vini rari.

Ci sono più di 40 forti a Cyrodiil. Potrete trovare lo Scaccia-ombre in soli otto di essi (comunque, ci sono due bottiglie in ognuno, così ne dovrete visitare solo tre). I forti sono:

- **Forte Aurus**, un covo di evocatori sulla spiaggia nord est della baia di Niben, subito a sud della foce del fiume Corbolo. Lo scrigno con il vino si trova nell'angolo ovest della stanza più a est del dungeon. È protetto da un evocatore.
- **Forte Carmala**, un covo di vampiri nei boschi a sud di Chorrol. Lo scrigno è contro il muro nord all'estremità nord est del dungeon. È protetto da un patriarca vampiro!
- **Forte Dirich**, un ritrovo di non morti a sud ovest di Weatherleah (consultate "Eredità perduta" sotto Chorrol). Lo scrigno è contro il muro più a sud ovest della stanza più a sud della cripta. È protetto da un boss non morto.
- **Forte Grief**, è una rovina di superficie su un'isola della baia di Niben, subito a sud di forte Aurus (il dungeon sotto il forte è usato nella missione "Preso nella caccia"). Lo scrigno non protetto si trova contro il muro ovest del livello superiore della torre in rovina.
- **Forte Irony**, una tana di goblin sulla spiaggia a sud ovest della baia di Niben, su una penisola a sud est di Bravil. Lo scrigno è accanto al pilastro centrale nella stanza più a sud del dungeon. Potrebbe essere piantonato da un goblin o da una bestiaccia fastidiosa.
- **Forte Magia**, un'altro conclave di non morti subito a sud della grotta di Fonteperenne (dalla missione della Gilda dei Maghi "Il bastone del mago") sulla spiaggia est del lago Rumare. Controllato da un boss non morto, lo scrigno è accanto al sarcofago nell'angolo nord ovest del livello più profondo del dungeon, metà dentro e metà fuori dall'acqua.

- **Forte Scinia**, dungeon fra le montagne a sud est di Cheydinhal, nelle vicinanze del confine di Morrowind. Lo scrigno non è controllato e vi aspette sul pavimento al limite est della sala d'entrata per il secondo livello (Sala delle leggende).
- **Forte Vlastarus**, un covo di vampiri poco in là dalla strada d'oro ad est di Skingrad. Lo scrigno si trova accanto al pilastro centrale nella stanza più a ovest delle due più a nord del dungeon. È protetto da un vampiro, da un non morto e da un lupo o un ratto.

Consultate il capitolo delle mappe per le locazioni dei forti.

Quando tornerete alla locanda Wawnet, scambiate le sei bottiglie per 1000 pezzi d'oro. Se in futuro troverete le altre 10 bottiglie, tornate da Nerussa. Vi pagherà 100 pezzi d'oro per ognuna. Altrimenti bevetele sfruttandone il lungo potere di Occhionotturno.

Vai, pesce

Subito oltre la strada dalla locanda Wawnet c'è una casa chiamata Weye. Il tenutario, Aelwin Merowald, è un pescatore, recentemente menomato dal morso di un pesce assassino, che vi chiederà di raccogliere le 12 rimanenti scaglie di pesce assassino di Rumare, di cui ha bisogno per rispettare il contratto con un alchimista.

Se gli farete più domande, verrete indirizzati in un punto subito a nord della zona nord ovest del lago Rumare (se lo prenderete in giro, il suo Ordine crollerà di 60 punti e avrete problemi nel venire a sapere dove si trovano i suoi risparmi. Ne parleremo fra un po'.

In questo posto dovreste essere in grado di trovare tutti i pesci. Non sono della specie solita. Si tratta dei barracuda di Tamriel che, ai livelli più alti, possono fare veramente male.

Fortunatamente, sono molto deboli agli attacchi Colpo. Cercate di equipaggiare un'arma adatta al combattimento, così come pozioni di guarigione e per respirare sott'acqua.

Quando avrete raccolto la dodicesima scaglia, una nota sul diario vi dirà di andare a parlare con Merowald. Lui prenderà le scaglie e voi otterrete il gioiello di Rumare: un anello incantato che fortifica Atletica e dà il respiro subacqueo.

Ricordate che Merowald vi aveva parlato dell'accordo con l'alchimista? Portate a 70 il suo Ordine e vi rivelerà che i soldi si trovano sotto la casa, chiusi da una serratura speciale apribile con una chiave che porta su di sé.

Sì, potete fare gli infami e rubare i soldi della sua pensione. Sono nello scrigno nell'angolo sud ovest. Non li potrete raccogliere senza la chiave che si ottiene scippando o uccidendo Merowald.

Aelwin Merowald guarda il lago Rumare.

Quando si rompono i giuramenti

Potete prendere questa missione parlando con Maeva la formosa o raccogliendo una mazza speciale dal cadavere di suo marito a forte Strand.

Maeva vive alla fattoria Whitmond subito a nord di Anvil. Inizierà subito a parlare di quell'incapace del marito. Bjalfi lo spregevole ha mantenuto fede al suo nome, rubando un cimelio della famiglia Buxom, la mazza Frantumarocce, e andando a cercare fortuna da un gruppo di predoni. Sembra non le interessi di aver perso il marito, quanto di aver perso la mazza.

I predoni si trovano in un forte diroccato sulla collina ad est della città. Bjalfi si trova al secondo piano. Ci sono due sentieri, a sinistra e a destra del primo incrocio, di cui quello di sinistra è il più breve e il più sicuro. Qualsiasi dei due sceglìate, arrivati in fondo, dovrete affrontare: Bjalfi, un predone signore della guerra (che è del vostro stesso livello) e, forse, altri due predoni. Per eliminarli provate a sfruttare la trappola con mazza sul sentiero di sinistra, attirandoci i vostri nemici.

Bijalfi lo spregevole, un traditore perdigiorno

Volendo potreste tenere la Frantumarocce (ha un buona magia Colpo) ma così facendo non terminerete la missione. Se la cederete a Maeva, lei vi darà la sua dote.

Cura del vampiro

Per ottenere questa missione, dovete essere dei vampiri completi, e non solo essere infettati dall'emofilia porfirica (consultate il capitolo "Vampiri" per ulteriori dettagli).

Per trovarla dovete andare a parlare con un sacerdote in una cappella o con un guaritore e chiedergli della "Cura per il vampirismo" o, se siete un membro della Confraternità Oscura, dovete andare a parlare con Vicente Valtieri. Vi sarà detto che l'unica cura è la morte ma vi diranno di andare a parlare con Raminus Polus all'università arcana.

Se siete un apprendista della Gilda dei Maghi, già sapete che lo si può trovare nell'atrio della torre dell'arcimago. Polus non ha la cura, ma vi invierà a parlare con il conte Janus Hassildor a Skingrad che vi dirà di aver svolto ricerche su questo argomento (lui stesso è un vampiro).

Janus Hassildor, conte di Skingrad.

Se avete già svolto la missione principale che lo riguarda, o quella della Gilda dei Maghi, dovreste sapere che si tratta di un recluso. Dovete prima parlare con la sua steward, Hal-Liurz (l'altro, Mercator Hosidus, potrebbe essere morto se avete svolto le quest della Gilda dei Maghi), che si recherà dal conte per annunciarvi. Subito dopo il conte verrà ad incontrarvi.

La cura è per sua moglie. Mentre il conte ha accettato i cambiamenti dovuti al vampirismo, Rona Hassildor è finita in coma rifiutandosi di bere sangue. Gli studi di Hassildor gli hanno fatto scoprire che le streghe di Glenmoril potrebbero sapere qualcosa, e gli e ne hanno fatta individuare una nelle vicinanze del fiume Corbolo. Dovete trovarla.

Verrete indirizzati verso una casa solitaria chiamata Drakelowe, sui promontori più alti del Corbolo. L'unica locazione nelle vicinanze, visitabile in una quest, è la torre di Arkved (Daedric). Se non l'avete segnata sulla vostra mappa, recatevi a Cheydinhal e dirigetevi verso sud.

Consultate la mappa di Nibenay al capitolo 22 (#38).

La casa si trova sulla sponda est del fiume. L'unica abitante, Melisande, vi dirà che non è più una strega ma che può comunque aiutarvi con la cura. Ovviamente vuole che facciate qualcosa per lei: dovete portarle cinque gemme dell'anima.

Melisande, nel suo eremo di Glenmoril.

Gemme dell'anima

C'è un modo facile e un modo difficile per ottenerle. La soluzione più semplice è quella di comprarle. La maggior parte delle Gilde dei Maghi hanno un venditore fornito. Ad Anvil c'è Felen Relas; a Bravil, Ardaline; a Bruma, Selena Oraria; a Cheydinhal, Eilonwy; a Chorrol, Angalmo; e a Leyawiin, Alves Uvenim. Se avete raggiunto un livello abbastanza alto, c'è la possibilità che le gemme riappaiano dallo stesso venditore. Vi basterà semplicemente aspettare.

La via difficile è quella di cercarle nelle zone selvagge (appaiono nei bottini di alto livello, ma sono imprevedibili).

Comunque, ci sono otto gemme dell'anima sparse per il gioco. Una è sotto il vostri piedi. Scendete nello scantinato passando per la botola del camino a sud. Moltissime tracce indicano che Melisande è ancora una strega, incluso, nella stanza alla fine della sala, un recipiente pieno di gemme dell'anima. Accanto ad esso si trova la gemma superiore dell'anima. Ne troverete un'altra in una vetrina accanto alle scale del piano terra della Gilda dei Maghi di Chorrol, più altre due all'università arcana, una nella lobby della torre dell'arcimago e l'altra nelle stanze dei maghi.

Le ultime tre sono dentro dei convenienti partendo da Drakelowe. La caverna Sciupata è subito sulla montagna verso nord est. La grotta del Gambero di fiume è a valle verso sud sud est. La rovina Ayleid di Nornal, che potreste aver visitato durante la quest della Confraternita Oscura "Un bacio prima di morire", si trova verso ovest.

Consultate la mappa di Nibenay al capitolo 22 (#39, #40 e #17).

Due delle tre sono relativamente semplici da recuperare. I tre livelli della caverna Sciupata sono occupati da banditi di livello 1 e animaletti di poco conto; l'unica sfida è rappresentata dal non morto che protegge la gemma (dietro una porta segreta sul lato sud del livello più in profondità).

La grotta del Gambero di fiume è una tana di creature ed è molto semplice una volta che si è capita la struttura del dungeon. La gemma si trova al quarto livello che è raggiungibile andando verso destra dall'entrata della caverna. Quando lasciate l'acqua in questo livello, andante a sud est e poi a nord est salendo su due rampe. In cima alla seconda rampa continuate ad andare dritti passando una stanza laterale che contiene un avventuriero morto. Una porta segreta si aprirà davanti a voi. Passatela per trovare la gemma su un piedistallo.

Nornal è molto più difficile. La gemma si trova in fondo all'ultimo piano. Al secondo piano, vi troverete in una stanza con dell'acqua dove un arciere vi bersaglierà dal balcone a sud est. Per uscirne, saltate sulla colonna caduta all'estremità nord est della stanza (compito non semplice se non siete di livello Qualificato in Acrobazia) e quindi sulle piccole sporgenze ad est ed a sud. Girate l'angolo e andate sulla ringhiera del balcone (tenete presente che potete alzare le gabbie in cima ai pilastri della stanza più bassa, premendo i pulsanti nella sezione nord ovest della stanza più bassa e sul balcone. Sotto di essi si trovano tre pietre di Varla). Al terzo piano, non c'è una strada convenzionale per uscire fuori dall'acqua che riempie la porzione più bassa del livello. Dovrete avere con voi la magia Camminare sull'acqua o essere un maestro in Acrobazia (cosa che vi permetterà di saltare sull'acqua).Comunque, da qui, la strada per arrivare dai banditi sarà piuttosto dritta. La gemma si trova su un piedistallo in una stanza segreta nel loro accampamento).

Quando le riporterete le cinque gemme, Melisande vi dirà che può prepararvi la cura contro il vampirismo. Purtroppo, quella delle gemme dell'anima era solo la prima delle molte traversie che vi attendono. Ora vi chiederà sei teste d'aglio, due parti di falasco rosso, cinque foglie di belladonna, un po' di sangue argoniano, e la cenere di un potente vampiro.

Aglio, falasco e belladonna

L'aglio si trova praticamente ovunque: nei negozi, nei bottini e nelle case delle persone. L'aglio è facilmente reperibile: nel priorato di Weynon, dove tre nodi si trovano in un recipiente sulla scrivania di Jauffre nella libreria, mentre altri tre sono in un recipiente sugli scaffali dall'altra parte della stanza; nella sala disordinata della legione imperiale, con sei teste su uno scaffale piazzato contro il muro a ovest; nella casa di M'dirr alla locanda della Sentinella di confine, dove ci sono quattro nordi in un recipiente sul tavolo; alla Linea di divisione di Leyawiin, con tre nodi su uno scaffale del magazzino; nella magione di Lord Drad, con due nodi in un recipiente sul tavolo da pranzo e un terzo sul tavolo accanto ad esso; nella casa di Satha Dalvilu sulla via di Bleaker (un villaggo a ovest della strada d'argento tra Bruma e il lago Rumare).

Teste d'aglio.

In aggiunta, c'è l'80 percento di possibilità di raccogliere una testa d'aglio da un gruppo d'aglio. Ne potete trovare in grande quantità a Skingrad nelle cantine delle case di Glarthir e di Lazare Milvan, a palazzo Summitmist, e alla casa in vendita, e anche nella cantina della casa di Rimalus Bruiant di Chorrol.

Tranne che in poche locazioni delle zone selvatiche di Cyrodiil, dove escono dai cancelli di Oblivion, i falaschi crescono solo ad Oblivion. Sono molto rigogliosi in tre regioni raggiungibili passando per il cancello di Cheydinhal, che va attraversato nella missione "Il cavaliere ribelle" (notate che la possibilità di ottenerne uno da un cespuglio è del 50 percento). Comunque, se non avete completato il segmento della quest principale "Santuario di Dagon", ne potete trovare molti andando nella sezione di Oblivion raggiungibile passando per il cancello di Kvatch e nelle missioni Daedric "Boethia" e "Peryite".

Falasco rosso.

Potete trovare due falaschi solo in due posti a Cyrodiil, ma dovrete essere nelle missioni avanzate della Confraternita Oscura e della Gilda dei Ladri. Uno è su un tavolo in cima al tempio dell'Imperatore zero (conosciuto anche come la torre di Fathis Aren) a sud di Bravil; l'altro è sull'altare nella cripta della Madre Notte sotto la statua della Signora fortunata a Bravil, che è accessibile soltanto durante l'ultima missione della Confraternita Oscura.

La pianta di belladonna, che nell'80% dei casi porta con sé un "frutto", è rigogliosa in un'altra regione che si può visitare

una sola volta: il Paradiso di Camoran del segmento "Paradiso" della quest principale. A Cyrodiil, se ne trovano nella selva senza strade a metà strada tra Bravil e Skingrad, nell'area a sud di Bravil e a ovest e a nord ovest del tempio dell'Imperatore zero.

Belladonna.

Più semplicemente, l'ingrediente è trovabile sulla vetrina del negozio L'ingrediente principale nel quartiere del mercato nella città imperiale (quattro porzioni); come decorazione di una tavola da pranzo al secondo piano della Gilda dei Maghi di Chorrol (tre porzioni); in una nicchia nel sancta sanctorum quando lo rivisiterete nella missione della Confraternita Oscura "Prossimo all'esecuzione" (due porzioni); e, di nuovo, nella cripta della Madre Notte alla fine delle missioni della Confraternita (due porzioni).

Sangue argoniano

Andrà bene qualsiasi Argoniano, amico o nemico, con nome o generico... e in qualsiasi circostanza. Dovrete solo curarvi di utilizzare il pugnale incantato che vi fornirà Melisande per raccogliere il sangue (la magia forza il sanguinamento del bersaglio).

Il modo più veloce per farcela è quello di andare a nord nel negozio Libri di Mach-Na a Cheydinhal e colpire il proprietario.

Se non vi va di attaccare un innocente, ci sono molti modi per farcela, a seconda di dove vi trovate nel gioco. Anche se non dovete uccidere il vostro bersaglio, potete legare questa missione ad altri eventi del gioco dove dovrete uccidere un Argoniano di secondo piano (ne affronterete nell'Arena, nella quest principale, in varie quest della Confraternita Oscura e della Gilda dei Guerrieri e in svariati dungeon).

Cenere di vampiro

Melisande ha un vampiro in mente: Hindaril nel pantano di Redwater sul promontorio più a est del fiume Panther.

La tana del vampiro è un piccolo dungeon. Se siete bravi nello scasso, girate a sinistra alla prima intersezione a "T" per raggiungere Hindaril, che è imprigionato dietro una serratura con sei tamburi. Se non lo siete, andate a destra, nuotate per il passaggio subacqueo, e raccogliete la chiave da uno scrigno nell'angolo nord est di una grossa pozza all'estremità più lontana.

Hindaril è forte (cinque livelli in più di voi) ma ha una debolezza peculiare: non si aspetta il vostro arrivo e si farà trovare completamente disarmato. Quando vi vedrà, correrà verso il suo sarcofago per raccogliere un'arma. Comunque, se sarete abbastanza veloci e lo anticiperete, dovrà combattervi a mani nude.

Hindaril, l'antico vampiro.

Prendete la cenere di Hindaril e date uno sguardo al suo sarcofago. Se sarete fortunati, ci troverete dentro tonnellate di roba.

Esaminate anche il sarcofago sospeso in alto nel muro nord della prima grossa stanza del dungeon; un buon saltatore dovrebbe essere in grado di raggiungerlo saltando dal lato est del fosso. Contiene la spada corta Malocchio dotata della magia Danno Magicka.

Se siete stati in questo dungeon prima di aver preso questa missione e avete già ucciso Hindaril, non temete. La sua cenere dovrebbe ancora essere nel vostro inventario e potrete darla subito a Melisande.

Portate la cenere a Melisande, parlatele di ciò che le avete appena consegnato e poi della "Cura per il vampirismo", aspettate per circa 24 ore, e otterrete due pozioni (una per voi e una per Rona Hassildor). Tornate di nuovo al castello di Skingrad, parlate con la steward e ditele che avete la cura, verrete condotti a una porta segreta nel cortile del castello.

Al di là, nella camera dello smarrito, troverete Rona Hassildor in un letto, morta per il mondo, con il conte seduto al suo fianco e, sorpresa, con Melisande. La strega ha accettato di far risvegliare la contessa quel tanto che basta per farle bere la pozione. Una volta che lo avrà fatto, parlerà con suo marito e morrà. Non potrete parlarle durante il suo breve ritorno tra i vivi, ma potrete prendere i pochi soldi presenti sul suo cadavere (che bestialità)... in fondo, in questo frangente, siete solo dei testimoni.

Rona Hassildor, la sofferente contessa di Skingrad.

Fate quello che vi dirà il conte: dategli un giorno per sistemare la moglie e andate a parlare di nuovo con Hal-Liurz (se vi va dormite nel letto di morte della moglie). Quando rincontrerete il conte, vi darà una magra ricompensa. La vera ricompensa però, è la possibilità di eliminare perennemente gli effetti del vampirismo.

Quest delle aree selvagge

Problemi con i goblin

Viaggiate a sud est lungo la strada gialla dalla città imperiale. Subito prima del ponte sopra il fiume Corbolo, si trova il piccolo accampamento di Crestbridge. Parlate con Barthel Gernand per venire a sapere che il suo gruppo è stato inseguito da un gruppo di goblin armati per la guerra.

Accampamento di Crestbridge.

La guida di Gernand, Mirisa, vi dirà che la locazione sopra la strada a nord ovest è posizionata tra due tribù in guerra: la fossa di Timberscar (i goblin mordiroccia) e la grotta del Legno incrinato (i goblin mano insanguinata). Per risolvere il problema dovrete riuscire a fermare la disputa. Potete sia intrufolarvi a Timberscar e rubare un totem (un bastone piantato su una testa tribale) che era stato rubato all'altra tribù o uccidere la sciamana leader dei goblin mano insanguinata.

Uccidere la leader significa il dover uccidere anche molti altri nemici. Tra questi un ratto con tre livelli in meno di voi (ma mai sopra il Livello 8); sei goblin standard con un livello in meno rispetto a voi; un guerrigliero del vostro stesso livello; un forsennato; un capoguerra con due livelli più di voi; oltre alla stessa sciamana. Il trucco per farcela consiste nel non farsi circondare affrontandoli nelle stanza più grandi.

Potete rendere più semplice il vostro assalto alla grotta del Legno incrinato, aspettando la notte, quando un gruppo assaltatore, incluso un forte comandante, attaccherà i goblin di Timberscar. D'altra parte, se seguirete il gruppo a discreta distanza ed entrerete a Timberscar quasi contemporaneamente, raggiungere il totem sarà più semplice grazie al caos della battaglia. Comunque vada, non fatevi individuare, altrimenti dovrete combattere contro entrambe le tribù contemporaneamente (odiano voi più degli altri).

Raccogliere il totem è decisamente la via più semplice per farcela. La popolazione dei mordiroccia è leggermente più dura (i due goblin standard sono rimpiazzati da un guerrigliero e da un forsennato extra) ma la strada per il totem non presenta grossi rischi.

Il totem rubato nella fossa di Timberscar

Ritornate a Crestbridge e parlate della "Guerra dei goblin" con Gernand. Purtroppo non otterrete altra ricompensa se non della gratitudine. Una volta che sarete andati via, il gruppo si raggrupperà e andrà a Cropsford, verso nord ovest, per ricreare il campo. Due settimane dopo l'inizio dell'insediamentoil lavoro sarà finito. Fate visita al luogo in diversi momenti per ottenere commenti differenti da Gernand e dalla sua famiglia (Mirisa è in direzione sud verso la locanda del Ponte imperiale, sulla sponda nord del fiume Pescedargento, dove vive da cacciatrice).

Tecnicamente, la missione è completa. Ma se avete deciso di recuperare il bastone, avete ancora delle altre opzioni.

Potete riportarlo dai goblin lasciandolo semplicemente poco fuori o dentro la caverna. I goblin lo troveranno e lo rimetteranno al suo vecchio posto (notate che, tranne lo sciamano, tutti gli altri goblin riappariranno, così, anche se li avete massacrati, possono comunque ritrovare il bastone).

Potete tenervi il bastone. Non è semplicemente un simbolo tribale, ma un'arma; causa danno da colpo.

Parlando con Mirisa scoprirete di poter sfruttare il bastone per fomentare una guerra tra le tribù dei goblin.

Mirisa è una ragazza molto allegra.

La maggior parte di queste azioni andranno oltre la missione (leggete la sezione dedicata ai goblin nel capitolo "Quest libere" per ulteriori dettagli). Una volta che i coloni avranno tirato su l'insediamento, potrete sadicamente riattizzare la guerra tra le due tribù della quest. Gernand e compagnia non commenteranno l'evento, ma se starete appostati, vedrete i gruppi dei goblin in guerra massacrarli al loro passaggio.

Visibilità zero

Sulla strada dell'anello rosso a nord della città imperiale, a breve distanza verso ovest dall'incrocio con la strada d'argento per Bruma, inciamperete in un piccolo villaggio chiamato Aleswell. Ad una veloce occhiata, vi sembrerà abbandonato. Ma se lo esplorerete un po' (entrate nella locanda di Aleswell) scoprirete delle forme translucenti che camminano. Gli abitanti sono invisibili (potete ottenere questa missione anche parlando col la proprietaria della locanda Roxey, Malene).

La maggior parte degli abitanti (ce ne sono cinque) non vogliono parlare del problema. Vi manderanno tutti da Diram Serethi. Diram, che si trova nella locanda, da là colpa dell'invisibilità a Ancotar, un mago che vive a forte Caractacus.

Caractacus si trova in fondo al declivio a sud est. Come Aleswell, anch'esso appare vuoto... ma non lo è. Salite le scale ed esplorate la piccola stanza sul lato nord del primo livello. Sulla scrivania, troverete il diario di Ancotar e il cuore del problema: disturbato dalle interruzioni degli abitanti di Aleswell, preoccupati per i suoi esperimenti, Ancotar è diventato invisibile. Nel fare ciò, ha fatto diventare invisibili tutti gli abitanti del paese.

Diram Serethi vi metterà in guardia dalle creature invisibili che infestano le rovine del forte. Non sottovalutate questo avvertimento. Anche un debole avversario può rivelarsi pericoloso se invisibile.

Ora dovete solo trovare Ancotar e scoprire se si può rimediare al danno fatto. Non sarà facile. A differenza di Diram, il mago invisibile si muove moltissimo, e può essere difficile scorgerne il riflesso o avvertirne la presenza quando si trova vicino a voi.

Il laboratorio di Ancotar a forte Caractacus.

Ancotar sarà disturbato dalla vostra presenza e la sua voce è un'altra traccia da seguire per trovarlo. Secondo noi il punto

più facile in cui scorgerlo è quando si trova in cima alle scale davanti alla stanza con il diario (se non funziona nulla, provate con l'incantesimo Individua vita).

Vi darà un incantesimo con un potente effetto d'area che andrà eseguito dal centro della città per colpire tutti i cittadini e farli ridiventare visibili. Inizierà anche a dire qualcosa... ma si fermerà. Portate il suo Ordine a 70 e vi darà un anello (Anello di protezione di Ancotar) che fungerà da assicurazione. "Non che io pensi che qualcosa possa andare storto", dirà Ancotar. "Ma gli effetti collaterali possono essere sgradevoli".

Bastardo. Se non indosserete l'anello, un effetto collaterale terrificante sarà garantito. La vostra fortuna collasserà di 50 punti. Per recuperarla dovrete eseguire un incantesimo Ripristina Fortuna o andare a fare visita ad un cappella, per farvela ripristinare da un sacerdote.

Comunque, eseguendo l'incantesimo da dentro il villaggio, andrà tutto bene. Non dovete mettervi a calcolare il gentro geografico della comunità. Diram vi saluterà come "il salvatore di Aleswell" e vi dirà che da ora non dovrete più pagare un letto alla locanda (sua sorella sarà invece la stessa brontolona che era da invisibile).

Ma supponiamo che siate ansiosissimi e che eseguiate l'incantesimo prima di essere tornati ad Aleswell, o quando ancora siete nel forte di Ancotar. In entrambi i casi il mago si arrabbierà moltissimo ma vi fornirà comunque una seconda pergamena con l'incantesimo. Sbagliate di nuovo, comunque, e i cittadini di Aleswell saranno condannati all'invisibilità eterna. Oltretutto sarete considerati malissimo da tutta la comunità.

(Un'altra piccola indicazione: se siete un membro della Gilda dei Maghi e avete l'abilità Illusione sopra i 50, Ancotar parlerà con voi in modo più confidenziale. Non otterrete alcun extra ma è divertente sentirlo parlare male della gente comunque che considera generalmente idiota).

Attacco a forte Sutch

Dopo la "Crisi di Oblivion" accelerate fino alla fine del segmento del "Santuario di Dagon", ma fermatevi prima della fine della quest principale. Sarete in grado di eseguire questa strana missione di combattimento nella zona nord ovest dell'area selvaggia di Cyrodiil.

Non sarà tanto strana per quello che dovrete fare (entrare in Oblivion e combattere Daedra) quanto per come verranno tracciati i vostri progressi. Non otterrete indicazioni sul diario... il gioco stesso non segnalerà proprio che state svolgendo una quest.

La molla della missione è la consegna dei *Mysterium Xarxes* a Martin con la susseguente richiesta che andiate a parlare con Jauffre degli agenti della Mitica Alba, che stanno spiando il tempio del Signore delle nuvole. Tra le altre cose, questo farà aprire i cancelli di Oblivion fuori da sei città di Cyrodiil, e uno vicino a forte Sutch, un forte in rovina nell'area a nord di Anvil.

Potreste essere già stati a forte Sutch nella missione della Confraternita Oscura "Cattiva medicina", in cui, comunque, avreste visitato solo la superficie del luogo. Se non ci siete stati, prendete la strada che va verso nord da Anvil. Quando arriverete alla svolta verso est, seguite la strada laterale a nord verso la residenza di Lord Drad, e oltrepassate quindi il pascolo fino alla torre in rovina.

Alla base della rampa all'interno della torre c'è un capitano della legione imperiale. Avvicinandovi, un soldato correrà da lui urlandogli che ci sono troppi Daedra e che la compagnia deve ritirarsi. Se riuscite, parlate con il capitano prima che vada via. Vi chiederà di aiutare le sue truppe a sconfiggere le creature che stanno emergendo dal cancello a nord est (i soldati vi diranno solo di parlare con il capitano per sapere quello che sta accadendo).

La legione imperiale combatte i Daedra nelle vicinanze di forte Sutch.

I sette legionari (il capitano, tre spadaccini e tre arcieri) stanno affrontando un'ondata di Daedra. Potete aiutare o potete stare semplicemente a guardare (oppure potete diventare parte del problema). Tre Daedra stanno già avanzando verso la torre da quando avete fatto la vostra comparsa sulla scena. Continueranno ad arrivare dal cancello a intervalli regolari. L'ultimo sarà un potente Dremora, che uscirà quando sarete nelle vicinanze del cancello.

Quando tutti i Daedra saranno morti, parlate con il capitano che vi inviterà a chiudere il cancello. Comunque, gli è stato ordinato di mantenere la posizione e le truppe non vogliono avanzare ulteriormente. Non aspettatevi alcuna forma di supporto.

Potete entrare nel cancello in ogni punto. Verrete trasportati in uno dei quattro mondi di Oblivion; ognuno ben fornito di nemici e ognuno molto diverso dagli altri. Una volta che un cancello è connesso con un certo punto del mondo, il gioco ricorda la connessione con quella locazione e la mantiene fino a che il cancello non viene distrutto.

Salvate il gioco prima di entrare nel cancello. In questo modo, se non vi piace dove verrete trasportati o volete affrontare un mondo in particolare, vi basterà caricare e ritentare.

Quest libere

Avventurieri

Seguite uno degli avventurieri a Dzonot o Talwinque (probabilità più elevate).

Pensavate di essere gli unici a Cyrodiil ad avere interesse nel fare ricerche nei dungeon? In 16 di questi ambienti avrete una piccola chance di incontrare un avventuriero. Generato all'entrata nel dungeon, questo anonimo essere, chiamato sempre "Avventuriero" è un orco di due livelli inferiore al vostro. Solitamente è un guerriero, ma può anche essere un mago guerriero o un lanciatore. Avrà un'armatura livellata, del bottino ed una spada incantata. I guerrieri disporranno anche di uno scudo mentre i lanciatori potranno fare affidamento su una discreta quantità di magie. Non dovrete ucciderli; non sono ostili e le conversazioni che potrete avere con loro saranno piacevoli. Sono alla ricerca di un tesoro nel nome del regno di Orsinium e del loro signore Gortwog. Non faranno nient'altro, per cui non dormiranno nè mangeranno e, soprattutto, non lasceranno mai il loro dungeon. Ogni quattro ore andranno alla ricerca di bottino, nel tentativo di raccogliere almeno 1000 pezzi d'oro in oggetti "misti", come oro, gemme o coppe. Avrete un 25 percento di possibilità di trovare l'avventuriero nella grotta di Dzonot e nella rovina Ayleid di Talwinque. Le possibilità di incontro scenderanno al 10 percento in luoghi come: caverna di Arrowshaft, miniera condannata, forte Stivale nero, forte Chaman, forte Doublecross, forte Nomore, forte Urasek, caverna di roccia grigia, la rovina Ayleid di Hrotanda Vale, caverna di Kingscrest, la rovina Ayleid di Niryastare, Nornal e la rovina Ayleid di Rielle (a nord ovest di Bruma).

Fate riferimento al capitolo "Mappe del mondo" per individuare con facilità questi luoghi.

Pozzi di Ayleid

In 35 zone selvagge di Cyrodiil, troverete dei pozzi Ayleid. Una volta attivati, vi permetteranno di recuperare 400 punti di Magicka e vi fortificheranno di altri 50 punti per cinque minuti. (Funzionerà anche con il Magicka al massimo.)

Ne volete ancora? Aspettate che arrivi la mezzanotte in modo che il pozzo possa ricaricarsi.

I pozzi sono piuttosto rari nelle parti occidentale e meridionale della provincia e molto più diffusi in altre, come quella centrale e quella orientale. Li troverete in questi luoghi:

Vicino a Bravil

- A sud est di Anutwyll, sulla strada verde a nord di Bravil.
- Ad est della rovina Ayleid di Wenyandawik, che si trova a nord ovest di Bravil.

Vicino a Bruma

- Sulla strada arancione a sud ovest della città.

Vicino a Cheydinhal

- A nord est di Cheydinhal e a sud est della rovina Ayleid di Fanacas.
- Ad est sud est di Cheydinhal e a nord est della collina degli eroi.
- Ad ovest della rovina Ayleid di Belda, che si trova a nord della strada blu, a circa metà strada tra la città imperiale e Cheydinhal.

Vicino alla città imperiale

- A sud ovest di forte Empire, nei pressi dell'angolo nord ovest del lago Rumare.
- A sud di forte Virtue, sulla strada dell'anello rosso all'angolo sud ovest di lago Rumare.
- A nord est della grotta del Legno incrinato, che si trova sulla strada gialla a sud est della città imperiale.
- All'incrocio tra le strada gialla e quella dell'anello rosso.
- Appena a nord est della grotta di Fonteperenne, sulla sponda est del lago Rumare.
- Appena a sud est della rovina Ayleid di Culotte sulla riva est dell'alto Niben.
- Sulla strada dell'anello rosso all'angolo nord est del lago Rumare, tra la rovina Ayleid di Sercen e la locanda Roxey.
- Sopra la rovina Ayleid di Vilverin, su un'isola all'angolo nord est del lago Rumare.
- A nord est della rovina Ayleid di Sardavar Leed, nei pressi della sponda meridionale del lago Rumare.
- A sud ovest della città imperiale, nei pressi delle sorgenti occidentali del fiume bianco.

Vicino a Kvatch

- A nord della caverna di Sabbiapietra, che si trova a nord est di Kvatch.
- Ad ovest di Kvatch, su una cunetta della strada dorata tra le locande Croce di Brina e Gottshaw.
- A nord di Kvatch ed ovest di forte Linchal.

Vicino a Leyawiin

- Ad ovest sud ovest delle caverne di onice, che si trovano ad est nord est di Leyawiin nei pressi del confine con la palude nera.
- A nord est di Costabassa, che si trova a sud-sud est di Leyawiin.

Vicino a Skingrad

- A nord est della grotta di Goblin Jim, che si trova a nord di Skingrad.
- Ad est della miniera derelitta, che si trova ad est di Skingrad sulla strada dorata.
- Nei pressi dell'accampamento del Ratto grasso, sulla strada dorata ad ovest di Skingrad.
- A nord ovest della grotta di Roccia caduta, che si trova a a sua volta a nord ovest di Skingrad.

In mezzo ai boschi

- A nord ovest di Kvatch e ad est della rovina Ayleid di Niryastare.
- Appena ad ovest della rovina Ayleid di Ondo, sulla riva est del fiume Pescedargento.
- A nord-nord ovest delle sorgenti occidentali del fiume Panther.
- Tra forte Naso e l'accampamento di Sercen, ad est della miniera sciupata, nella regione ad est del braccio sud del fiume Reed.
- Appena a sud ovest della rovina Ayleid di Mackamentain, ad est sud est del ponte della strada gialla sul fiume Corbolo.
- A sud del ponte della strada gialla sul fiume Corbolo.
- A sud est delle foci del Panther, nei pressi della riva sud del fiume Panther.
- Nella regione del West Weald ad ovest di Wenyandawik e a sud delle caverne dell'Inghiottitoio.
- A nord del lago Arrius e ad est della miniera sventrata.
- A sud est della rovina Ayleid di Nornalhorst, che si trova ad est-sud est di Skingrad.

Divertirsi con i banditi dell'arco nero

Dopo aver ucciso Black Brugo per completare la quest mista "I cavalieri dello stallone bianco," non vi sarete ancora liberati dei banditi dell'arco nero.

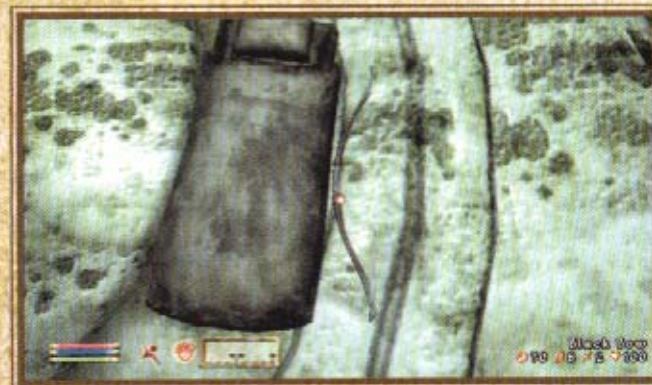
La vostra compagna di battaglia Mazoga, non appena la ritroverete, vi dirà "Sto andando a divertirmi con gli archi neri. Dammi una mano, se hai voglia."

La maggior parte delle volte, dopo una quest, Mazoga si trova all'interno della casetta dello Stallone bianco, una capanna a nord est di Telepe sulla riva ovest del basso Niben, a cui avrete accesso solo dopo aver completato la quest sopra-citata.

Per tre giorni la settimana, però, vedrete la vostra amica orca andare a caccia di archi neri.

Alle 2 pomeridiane di Lunedì, si dirigerà alla piccola rovina Ayleid di Telepe, dove sono ricomparsi i banditi che avete ucciso nella quest mista. (Gli archi neri si rigenerano.)

Alla stessa ora di Mercoledì, si recherà nella grotta di Rockmilk, un covo a quattro piani di fronte alla roccia del pescatore, dall'altra parte del Niben. Qui infuria già una

guerra, che coinvolge 17 archi neri (tra cui un boss) ed 8 banditi normali da una parte e 14 o 15 predatori dall'altra. Date un'occhiata ai detriti in mezzo alla trappola al piano di sopra per trovare un bandito morto. La grossa tenda al piano inferiore è invece la casa di un cane, il cui affettuoso nomignolo è "Zucca." Di Giovedì, Mazoga si dirigerà nella caverna della Risacca, una grotta a due piani a fianco della strada tra la casetta e Leyawiin. Si tratta di un nascondiglio per banditi: al piano superiore troverete un arco nero ed a quello inferiore un bottino di discreto valore.

Non dimenticatevi di portare tutti gli archi neri che catturerete al conte di Leyawiin per ricevere i 100 pezzi d'oro della loro taglia.

Pietre del destino

Sparsi per Cyrodiil, all'interno di anelli di pietra grezza, si stagliano 21 antichi monumenti detti pietre del destino.

Ne sentirete dire di tutti i colori su queste pietre da parte della gente. I personaggi di classe più elevata le definiranno semplicemente misteriose. In un numero del *Corriere del cavallo nero*, l'autrice Anvil Quill-Weave (protagonista della quest "Un problema di ratti") sostiene che "non ci sono prove a supporto della credenza popolare che ritiene che le rune fossero manufatti dotati di grandi poteri magici." (Troverete questo numero negli uffici del *Corriere* all'interno del quartiere del mercato della città imperiale; nella locanda Le braccia del conte; a casa di Heinrich Oaken-Hull; alle Merci di qualità di Lelles ad Anvil; alla Quercia e pastorale a Chorrol; e a casa di Rosentia Gallenus a Leyawiin.)

Se siete riusciti a diventare Apprendisti della Gilda dei Maghi, potrete frequentare una serie di lezioni sulle pietre del destino al campus dell'univeristà arcana. Gli studenti cominciano a riunirsi sulle panchine all'esterno del centro praxografico poco dopo le 9 di mattina e le 3 di pomeriggio, con le lezioni previste per le 10 di mattina e le 4 di pomeriggio, che siate o non siate presenti. Ogni serie è composta da cinque lezioni, con quella del giorno che viene scelta a caso. Potrebbe volerci un po', quindi, per ascoltarle tutte.

Sfortunatamente, le lezioni non forniscono informazioni di rilievo. Una di esse è abbastanza interessante, le altre proprio no, ed è facile capire il perchè, in caso doveste sentire una di queste ultime, vi verrà voglia di andar via in un baleno.

Ci sono due tipi di pietre del destino: "Segno di nascita" e "Paradiso.". Quando viene attivata tra le 6 di sera e le 6 di mattina, ciascuna delle 13 pietre del primo tipo vi spoglia di tutti i poteri ricevuti in precedenza dalle stesse pietre e ve ne assegna di nuovi. (I poteri e le abilità relative al vostro segno di nascita, quelle assegnate durante la creazione del personaggio, non vengono mai perse.)

Le pietre del "Paradiso," marchiate con rune rosse, sono un po' più complicate, visto che dovrete essere ad un certo livello di Fama e Infamia (considerate entrambe come valori positivi) per attivarle. (Se non avrete raggiunto quel livello, comparirà il messaggio "Si viene a conoscenza del fato dell'Eroe al crescere della sua fama.") In questo caso, i nuovi poteri non cancellano i vecchi e, se riuscirete a trovarle tutte, accumulerete una serie di poteri incredibili.

Le pietre dei segni di nascita

Pietra dell'Apprendista: E' situata appena a sud di Skingrad. Vi fornisce il grande potere Seme vuoto, che fortifica Illusione ed Alchimia di 20 punti per due minuti.

Pietra di Atronach: E' situata ad ovest-nord ovest di Skingrad e a nord della fattoria di Shardrock. Vi fornisce il grande potere Pozzo arcano, che ha un effetto Assorbi incantesimo della durata di due minuti e fortifica l'Intelligenza di 20 punti per due minuti.

Pietra della Signora: E' situata ad ovest di Anvil. Vi fornisce il grande potere Protezione della signora, che fortifica Volontà e Resistenza di 20 punti per due minuti.

Pietra del Signore: L' situata poco sopra il fiume Brena, a nord della rovina Ayleid di Niryastare, vicino al confine con Hammerfell. Vi fornisce il grande potere Squame di Ysmir, con il quale riceverete 50 punti di resistenza al gelo per due minuti e fortificherete le abilità Luce ed Armatura pesante di 20 punti per lo stesso periodo di tempo.

Pietra dell'Amante: E' situata ad est della strada gialla sulla riva sud del fiume Pescedargento, ad est-sud est della locanda del ponte imperiale e ad ovest-sud ovest del santuario di Peryite. Vi fornisce il grandissimo potere Rifugio dell'innamorato, che fortifica Personalità e Fortuna di 20 punti per due minuti.

Pietra del Mago: E' situata a nord delle sorgenti del fiume Pescedargento. Vi fornisce il potere Magicka multiforme, che fortifica il Magicka di 50 punti per due minuti.

Pietra del Rituale: E' situata lungo la riva est del basso Niben, a nord est della roccia del pescatore e ad est di forte Redman. Vi fornisce i poteri Nutrimento e Misericordia di Mara. Il primo vi permette di recuperare 100 punti Salute, il secondo ne farà recuperare 150 all'altro.

Pietra del Serpente: E' situata a sud est di Leyawiin, a metà tra Costabassa e la Palude. Vi fornisce il potere Ballo del cobra, che paralizza il bersaglio per 5 secondi, danneggiandogli la Salute di 4 punti per 20 secondi.

Pietra dell'Ombra: E' situata ad est-sud est del ponte della strada gialla sul fiume Corbolo. Vi fornisce il grande potere Mezzaluna, a cui è legato un incantesimo Camaleonte al 15 percento per due minuti.

Pietra del Destriero: E' situata appena a sud della strada blu, a sud est della capanna di Roland Jenseric, a metà tra la città imperiale e Cheydinhal. Vi fornisce il grande potere Corsa infernale, che fortifica l'attributo Velocità e l'abilità Acrobatica di 20 punti per due minuti.

Pietra del Ladro: E' situata sulla strada d'argento a nord dell'incrocio con la strada dell'anello. Vi fornisce il grande potere Tocco dell'impostore, che fortifica gli attributi Agilità e Fortuna di 20 punti per due minuti.

Pietra della Torre: E' situata appena a nord della strada dell'anello rosso sulla sponda sud ovest del lago Rumare, ad ovest-nord ovest del vecchio ponte. Vi fornisce il grande potere Chiave del guardiano, che fortificherà la vostra abilità Armaiolo di 20 punti per due minuti.

Pietra del Guerriero: E' situata a nord ovest della rovina Ayleid di Silorn, che si trova a sud est di Skingrad nei pressi della sorgente dello Strid. Vi fornisce il grande potere Pianto di guerra, che fortifica l'attributo Forza e le abilità Lama, Contundente e Corpo a corpo di 20 punti per due minuti.

Le pietre del paradiso

Pietra di Jone: Richiede una Fama/Infamia di 10. E' situata a nord di Skingrad e ad est del santuario di Sanguine. Vi fornisce il grande potere Ombra di Jone, che lancia un incantesimo Invisibilità e fortifica l'abilità Furtività di 30 punti per due minuti.

Pietra di Aetherius: Richiede una Fama/Infamia di 20. E' situata appena a nord ovest di Skingrad, a sud della grotta dei Piani desolati. Vi fornisce il grande potere Cancelli di Aetherius, che fortifica il Magicka di 50 punti e vi assegna una resistenza del 20 percento alla magia per due minuti.

Pietra di Jode: Richiede una Fama/Infamia di 30. E' situata ad est-sud est di Anvil, appena a sud est dell'accampa mento Candela di Troll. Vi fornisce il grande potere Sangue di Jode, che fortifica l'Energia di 40 punti e le abilità Lama, Contundente e Corpo a corpo di 20 punti per due minuti.

Pietra di Sithian: Richiede una Fama/Infamia di 40. E' situata a nord di Kvatch, al centro tra la miniera distrutta ad ovest, la grotta del dente di Mongrel a nord nord est e forte Linchal a sud ovest. Vi fornisce il grande potere Ragnatela di Sithian, che fortifica le abilità Illusione, Mira, Commercio, Sicurezza e Oratoria di 20 punti per due minuti.

Pietra di Magnus: Richiede una Fama/Infamia di 50. E' situata ad est della miniera infestata nella valle del Nibenay, a sud del punto centrale dell'affluente sud del fiume Panther. Vi fornisce il grande potere Bambini di Magnus, che fortifica tutte e sei le abilità magiche (Alterazione, Evocazione, Distruzione, Illusione, Misticismo e Recupero) di 15 punti per due minuti.

Pietra di Shezarr: Richiede una Fama/Infamia di 60. E' situata a nord ovest di Leyawiin, appena a nord della rovina Ayleid di Telepe. Vi fornisce il grande potere Scudo di Shezarr, che vi permetterà di lanciare una magia Rifletti incantesimo al 10 percento e fortificherà le abilità Armaiolo, Blocco e Luce di 20 punti per due minuti.

Pietra del Drago: Richiede una Fama/Infamia di 70. E' situata ad est-nord est delle caverne del lago Arrius, che sono a nord-nord ovest di Cheydinhal. Vi fornisce il grande potere Sogno del drago, che fortifica la Salute di 40 punti, il Magicka di 50 e l'Energia di 100 per due minuti.

Droghe

Lo skooma, pur non essendo diffuso a Cyrodiil quanto a Morrowind, si trova comunque. Ci sono traffici di droga in tre luoghi: Bravil, Cheydinhal e la città imperiale.

Lo skooma si comporta come l'adrenalina. Gli attributi Forza e Velocità salgono di 60 punti per 20 secondi. Purtroppo, però l'Agilità scende di 60 punti per lo stesso periodo di tempo, mentre l'Intelligenza subisce due punti di danni semi-permanenti. (Il danno non sparisce dopo 20 secondi. Dovrete recarvi in una cappella per sistemarvi.)

Il gioco offre bauli di droga e pozioni di skooma sparse. Cinque dei bauli si trovano nella casa di Trenus Duronius, nel quartiere del tempio, e sono davvero potenti. Otto delle pozioni si trovano al Riverview di Cheydinhal. (E' probabilmente la ragione per cui il proprietario Voranil non è contento di chi lo sta aiutando.)

A Bravil, S'krivva vi darà una quest, dicendovi di fare una consegna di skooma alle 10 di mattina di ogni Sabato, in un punto a sud ovest della statua della Dama fortunata nei pressi del centro città. Nordinor vende la droga da mezzanotte alle 4 di mattina tra la bottega Il buon affare e Casa d'argento sull'acqua. (Potrete comprare da lui cinque pozioni nella quest della Confraternita Oscura "Il girovago solitario.")

C'è un covo di trafficanti sopra la casa di Carandial, appena a sud della statua. Un posto piuttosto tetro, i cui quattro occupanti sono drogati. Solo Roxanne Brigette è semi-normale.

E' anche una delle due persone (l'altra è Antoine Branck), che lavora nelle scuderie, e vi dirà dopo averle chiesto dell'argomento "Bravil" che Gellius, il figlio del conte Regulus Terentius è anche lui un drogato di skooma.

Come fa a saperlo? Lo ha semplicemente visto nelle scuderie. Ogni Sabato a mezzogiorno il giovane si reca a casa di S'krivva, a nord est della statua, per comprare la droga, restando poi lì fino a mezzanotte. (Se volete delle prove, date un'occhiata dietro il letto nella sua stanza nell'ala nord delle camere private del castello di Bravil.)

Lo skooma viene venduto anche fuori dalla città imperiale da Sam il losco. E' molto difficile trovarlo. Procedete a nord dalle scuderie all'esterno del quartiere di Talos Plaza; egli è nascosto dietro alcune rocce al di fuori delle mura del quartiere dei giardini elfici e vende pozioni, veleni e grimaldelli.

La terza città in cui potete trovare dello skooma è Cheydinhal. Bazur gro Gharz, che ha una casa nella parte est della città, vi avvisa che è protetto dalla banda di Orum. Se gli chiederete di "Cheydinhal," vi dirà che "I peggiori boss di Cheydinhal sono gli Orum." (Si fa un altro riferimento alla banda nel numero "Volpe grigio, uomo o mito?" del *Corriere del cavallo nero*.)

Anche se vi sarà sembrata una battuta, la banda di orchi che vende skooma fuori dalla città esiste davvero.

Poco dopo le 6 di mattina di Martedì, Oghash gra-Magul, che ha una casa a fianco di quella di gro-Gharz, si dirige nel quartiere del porto della città imperiale. Prenderà 10 porzioni di skooma da un barile (con una serratura che ha da due a cinque cilindri) a fianco della veranda di casa di Myvryna Arano nella zona ovest, lascerà 250 pezzi d'oro lì giù e tornerà a Cheydinhal.

Non vedrete mai nessuno qui a lasciare giù o raccogliere i soldi. Sentirete però parlare di una banda di rivoltosi Khajiit chiamata Renrijra Krin, i cui membri lavorano come banditi e trafficanti di skooma. (Vi parleranno dei Krin, Drels Theran al castello di Bravil, Betto Plotius a Leyawiin e le varie guardie rosse.)

Poi, alle 6 di mattina, di Venerdì, gra-Magul si dirigerà verso l'accampamento Marciatori (oltre la rovina Ayleid di Fanacas a nord-nord est di Cheydinhal) per incontrare una coppia di Camonna Tong, un corriere e la sua scorta. Il primo si prende tutto lo skooma e gra-Magul tutto l'oro portato dal corriere.

Poi, circa alle 10 di sera, gra-Magul porterà l'oro (non tutto però, perchè se ne terrà 100 pezzi) al boss della banda, Dulfish gro-Orum, a casa sua, dall'altra parte della strada rispetto alla Gilda dei Guerrieri.

Il corriere, però, non ha ancora terminato il suo lavoro. Dopo lo scambio, si dirigerà a nord, nella caverna di Kingscrest e depositerà lo skooma dietro ad una roccia a nord dell'ingresso della grotta. Come al porto, nessuno passerà di qua a prendere la droga; ci penserà il gioco a rimuoverla automaticamente. (Questo viaggio vi porterà poi nei pressi dell'accampamento di Aerin e dal maestro in Acrobazia Torbern.)

A questo punto, avrete diverse possibilità. Potrete prendere la droga, oppure uccidere gro-Gharz (che è membro della banda), gra-Magul, il corriere dei Tong ed il suo amico, Dulfish Dulfish e sua moglie Magub, che lavora alla bottega Merci e provviste da Borba. (S'krivva e Nordinor non possono essere uccisi.) Se amate il rischio, potete far fuori tutta la banda in un colpo solo. Questi loschi figuri si riuniscono infatti al capanno di Terrenuove a Cheydinhal per pranzo (poco dopo mezzo giorno) e per cena (poco dopo le 8).

Visto che sono tutti di cinque livelli superiori a voi, vi conviene portarvi dietro qualche rinforzo.

Morrowind

Vi siete chiesti cosa è successo a Morrowind dopo la vostra partenza? Ne sentirete parlare abbastanza in giro per Cyrodiil.

A parte la notizia relativa all'abolizione della schiavitù, con conseguente liberazione di Khajiit e Argoniani, ci saranno solo cattive notizie.

Dranas Llethro e Hillod il fuorilegge, che vivono nel capanno abbandonato nel quartiere del porto della città imperiale, lavoravano entrambi sulla colonia Roccia del corvo di Solstheim (dall'espansione *Bloodmoon*). A quanto pare, le cose sono andate male. "I soldi sono finiti," vi dirà Llethro.

Parlate con i Nord o gli orchi per apprendere che i primi sono intenzionati a combattere contro la casa di House Redoran, con l'aiuto di orchi mercenari, nel tentativo di mandare via le forze imperiali da Solstheim.

Vivec è sparito, probabilmente per colpa dei Daedra. E si dice che Nerevarine, l'eroe di Morrowind, abbia lasciato la provincia per dirgersi ad Akavir.

Dungeon liberi

Sono molti i dungeon a Cyrodiil a non essere associati a nessuna quest. tra essi ci sono rovine Ayleid, forti imperiali in rovina, grotte e miniere. Li troverete indicati nel capito "Mappe del mondo."

La maggior parte di questi dungeon non ha una storia. Dovrete limitarvi ad entrare, uccidere tutto quello che può causarvi problemi, evitare le trappole, portare via tutte le cose che buone che si trovano nelle sue profondità ed uscire.

Se un dungeon non è legato ad una quest, però, non vuol dire che al suo interno ci sia il nulla più assoluto. Prendete in considerazione, ad esempio, i dungeon tribali dei goblin (consultate la sezione "Divertirsi con i goblin) o i nascondigli dei banditi dell'arco nero (consultate la sezione "Divertirsi con i banditi dell'arco nero"). Altri dungeon che meritano di essere segnalati sono: le caverne della Roccia nera, la caverna del Ragazzo smarrito e la grotta di Sideways.

Caverne della Roccia Nera

Capirete che questo posto è speciale dal momento in cui troverete l'entrata dietro una cascata sopra un laghetto a nord ovest di Chorrol. Una volta dentro, però, sarà difficile trovare qualcos'altro che lo renda inusuale. Vi sembrerà infatti una semplice grotta di banditi a due piani con il consueto bottino.

Esplorate attentamente. Nella grande stanza al secondo piano, girate la maniglia nascosta dietro le rocce contro il muro sud est nei pressi dell'angolo sud.

Questa maniglia non fa altro che chiudere una porta del muro sud ovest, quella da cui potete accedere ad uno dei due passaggi per tornare al primo piano.

Il suo scopo è quello di costringervi ad uscire dall'altra porta. Una volta tornati al piano superiore, due pirati della Roccia nera, un arciere e un incontrista, entrambi di un livello superiore al vostro, si materializzeranno su uno spiazzo a destra e vi attaccheranno.

Uccideteli, poi date un'occhiata all'area su cui sono apparsi. C'era una grossa roccia in precedenza, che però è sparita, rimpiazzata da un'altra maniglia, che dovrete girare.

Fatelo, poi tornate nella grande stanza al secondo piano; la grossa roccia nella zona nord est è stata rimpiazzata da una botola che porta all'"Abisso perduto di Roccia nera."

Seguite il sentiero di scheletri e banditi morti per giungere davanti ad un'altra grande roccia. Girate la maniglia a destra per rimuovere l'ostacolo, poi andate avanti per trovare il relitto di una nave pirata.

Uccidete i quattro pirati (tre sono di un livello superiore al vostro, l'altro invece vi surclassa di ben quattro livelli) e saccheggiate il posto. In giro, troverete gemme, sciabole e contenitori di vario tipo. (Uno dei bauli è sulla nave, mentre l'altro è nascosto dietro.) Uno dei bauli nei pressi di un braciere contiene un'armatura leggera ed un'arma stregata, entrambe ovviamente livellate.

Caverna del Ragazzo Perduto

Non siete i primi a visitare questo covo di negromanti, nascosto in un fosso pieno di foglie ad est dell'ansa nord del fiume Pescedargento e a nord ovest del lago Canulus. Un tale Vangaril è stato qui prima di voi ed ha lasciato un "Diario scolorito" sulle rocce a fianco della porta per tutti coloro che avessero fatto il suo stesso viaggio.

Vangaril è giunto in questa caverna a quattro piani nella speranza di liberare l'anima del suo amico Erandur, che era diventato un Lich. La loro storia viene rivelata da altri documenti che troverete avanzando nel dungeon, sbarazzandovi nel frattempo dei negromanti e dei loro scagnozzi non-morti. Per leggerla tutta, raccogliete tutti i pezzi di carta sul tavolo nella parte sud del piano "Canyon" e nella nicchia per bare all'angolo sud est del piano "Ampie sale"; la pagina piegata all'interno di un baule all'estremità ovest del piano "Bastione nascosto" e sopra al baule dietro il trono nell'ultima stanza; e le tre lettere indirizzate alla Gilda dei Maghi nel piccolo laboratorio nella zona sud di quel piano.

Lo scontro finale si terrà dietro il portone chiuso (con serratura a 2-5 cilindri) all'estremità orientale del piano. Se

siete di Livello 23 o superiore, dovrete vedervela con il Lich. Sembra che Vangaril abbia portato a termine il suo obiettivo e poi si sia fuso con l'amico nel Lich "Erandur-Vangaril." Uccidete la creatura e prendete il suo bastone livellato e l'arma contundente stregata sul cadavere. In caso il vostro Livello sia inferiore al 23, qui troverete solo un fantasma, fastidioso e non eliminabile.

Grotta di Sideways

C'è una storia interessante dietro a questo dungeon, situato oltre le acque a sud est dell'uscita nord est delle fogne della città Imperiale, che potrete però solo intuire inizialmente.

Il primo piano è il solito covo standard di nemici, almeno finché non raggiungete la porta segreta all'angolo nord est, dalla quale potrete giungere nel piano "Lago nascosto,"che cela una rovina Ayleid allagata.

Quando vi apprestate a girare l'angolo che vi porterà all'entrata del terzo piano, la rovina sepolta Ayleid "Abargarlas perduto," restate sul lato destro del canale. Vedrete una tavoletta con questo testo:

"Figlio di Meridia, potere della terra, come l'onda. Gente fuori."

La seconda tavoletta è appena all'interno del terzo piano "Ora della quarta stella. Terrore di tutta la gente di Meridia."

In cima alle scale, procedete a nord. Raggiungerete un corridoio di pietra con tre cancelli che si apriranno automaticamente quando vi avvicinate. All'estremità orientale della camera dall'altra parte, troverete il traduttore delle tavolette (morto), un passaggio per tornare al lago nascosto ed una terza traduzione "Coloni di pietra. Non si riposano. Meridia. Terrore

di tutti i terrori. Fretta di tornare al sicuro."

Mettendo insieme tutte queste iscrizioni, si può intuire che, tempo fa, gli Ayleid finirono in questa grotta e la colonizzarono. Così facendo, essi scoprirono un santuario dimenticato dedicato a Meridia, lrod Daedra. La vendetta di Meridia per questa violazione fu immediata: Abagarlas venne ucciso, la grotta fu quasi interamente bruciata e solo pochi riuscirono a mettersi in salvo.

Altri dungeon interessanti

Consultate il capitolo "Mappe del mondo" per individuare questi luoghi con maggiore facilità.

Ceyatatar

Ceyatatar, abitato da evocatori, si trova a fianco della strada dorata, a metà strada tra Skingrad e la città Imperiale. Al primo piano di questa rovina Ayleid si può notare una cascata sotterranea, raggiungibile solo dal secondo piano. Nella stanza del "boss" al terzo, potrete sterminare i furfanti con il gas velenoso e trovare una botola nascosta diretta alla grande foresta.

Miniera fatiscente

Avanzate all'interno di questo covo di banditi sotto le mura di Chorrol per scoprire dalle fondamenta che vi trovate proprio nelle profondità della città. Lo sanno bene anche i banditi, cosa che potrete capire penetrando nelle zone più interne della miniera. La crepa sul muro indica proprio che i criminali stanno tentando di accedere al sistema fognario di Chorrol!

Miniera maledetta

Al terzo piano di questo nascondiglio per banditi ad ovest di Skingrad potrete trovare molto argento.

Forte Ash

Dovrete completare uno strano (ma facile) enigma all'inizio del secondo piano per oltrepassare tre cancelli in ferro. Girate le maniglie ad entrambi i lati del primo per aprirlo assieme al terzo e quella sul muro ad ovest della maniglia a sinistra per spalancare il passaggio centrale.

Forte Cuptor

Non cadete nelle grate sul pavimento del piano "Spalti" di questo covo di necromanti sulla riva sud ovest del lago Canulus. Vi faranno cadere in un labirinto fognario, per uscire dal quale dovrete trovare un interruttore (su una sporgenza in cima ad una breve scalinata nella parte ovest del labirinto). Al suo interno, ci saranno anche uno scheletro che vi attaccherà alle spalle da dietro un tendaggio ed un bambino a pezzi, sempre in forma scheeltrica.

Forte Rayles

Entrare in questo covo di evocatori a nord ovest di Chorrol non è semplice. L'ingresso si trova in un posto inusuale, al secondo piano della torre di superficie. Potrete poi esplorare solo una piccola parte dei piani superiori, a causa di un enigma che vi impedirà di andare avanti. Vi servirà un arco, con cui dovrete sparare delle frecce nelle gemme incastonate sulla fronte delle due statue a nord, per risolverlo ed aprire così i due cancelli.

Quello ad est vi porterà nella zona del piano "Sala

invernale" con il boss. Dovrete però risolvere un altro enigma, visto che vi troverete di fronte ad un cancello protetto da quattro trappole. Usate l'interruttore più a destra dei tre in fondo alla sala per aprire il cancello, poi date un'occhiata alla grata al centro del pavimento nella stanza del boss; noterete che è un'ottima via di fuga.

Forte Urasek

Potrete osservare (o aiutare) una coppia di predatori mentre fugge dalla prigione al piano inferiore di questo covo di goblin sulla sponda sud est del lago Rumare. La chiave della cella si trova nel sacco di proprietà della guardia. (Sono predatori, quindi non attendetevi ringraziamenti da loro.) Il trono all'estremità sud del piano è protetto da diverse trappole. Sedetevi sopra per vedervi arrivare in faccia una pesante mazza.

Grotta di Underpall

Questo dungeon di non-morti lungo la strada arancione a nord est di Chorrol è inizialmente una grotta, dalla quale potrete accedere ad un forte di notevoli dimensioni (Fortezza di Underpall) dotato di un'ala nord ed un'ala sud. Il negromante dietro a tutto ciò si trova sulle sponde di un gigantesco lago sotterraneo.

Easter Egg

M'aiq

Fonte inesauribile di informazioni sbagliate a Morrowind, M'aiq il bugiardo si è trasferito da Vvardenfell a Cyrodiil, dove sembra essersi fatto tutt'altra nomea.

Trovarlo è molto difficile. In Morrowind, M'aiq aveva almeno il buon gusto di stare sempre nello stesso luogo. A Cyrodiil, invece, è sempre in giro.

Il Khajit si trova inizialmente nella zona del bacino del Nibenay, ad est del ponte della strada gialla sopra il fiume Corbolo, appena a nord dell'accampamento di Trossan. Dopodiché, egli si sposta tra Leyawiin e Anvil, alla ricerca di un calibro, strumento necessario per misurare spessore e distanza. Questi oggetti compaiono spesso all'interno dei dungeon, per cui è difficile dire dove potrete trovarlo. M'aiq, poi, corre molto più velocemente di chiunque a Cyrodiil, cosa che lo rende piuttosto ostico da inseguire.

Quando lo trovate, parlate con lui, visto che è molto probabile che non lo rivediate più per diverso tempo. Come in Morrowind, gli argomenti delle vostre conversazioni saranno molteplici: bambini, balestre, draghi, combattere con i piedi, nudità, licantropi e molto altro. Questa volta, però, non mentirà, ma offrirà semplicemente la sua opinione sugli argomenti che ritiene di poca importanza. Il suo obiettivo è solo uno, ormai; egli ha bisogno di calibri e quindi cercherà di perdere meno tempo possibile con il resto.

Ricorderete che, in Morrowind, M'aiq aveva detto la verità solo su una cosa. Era stata l'unica persona in grado di dirvi dove si trovava il santuario perduto del principe Daedric Boethia. In molti si chiederanno se M'aiq sarà in possesso, anche questa volta, di un'informazione così importante.

No, ve lo promettiamo. Le sue saranno solo opinioni.

Sorprese nei forti

Svariati forti imperiali contengono oggetti particolari in punti difficili da raggiungere. Ne abbiamo già menzionato qualcuno nel corso delle quest, quelli per cui certe magie erano molto utili. Non abbiamo menzionato gli altri, però.

Al forte Coldcorn, nella grande foresta a nord ovest della città imperiale e ad est di Chorrol, nella torre di superficie, c'è un piano impossibile da raggiungere, almeno in modo convenzionale. Dovrete saltare da pilastro a pilastro e poi lì sopra, un'operazione per cui dovrete essere acrobati di livello Qualificato. (60 punti abilità dovrebbero bastare.)

Saltate oltre la parte più bassa del muro ad est per trovare un baule. (Un buon acrobata sarà in grado di saltare dalla collinetta direttamente su questa veranda.) Al suo interno ci sono oro, svariati altri oggetti, una "Chiave del patrimonio nascosto" ed una nota: "La spada indica la strada. Mezzo miglio. Poco dopo la grande roccia sulla destra."

La spada si trova sulla pavimentazione della "veranda" e punta verso nord est. Seguitela, risalite la collina, poi andate avanti finchè non vedete una roccia forma di tartaruga sulla destra e, dietro di essa, un baule che si può aprire solamente con la chiave in vostro possesso, all'interno del quale si trovano un pugnale ed una nota.

Il patrimonio nascosto non vale molto. Il pugnale è normale

in caso siate a Livello 1 o 2. Dal Livello 3 in poi, invece, sarà stregato. La nota, invece, recita "Benedetti siano coloro che intendono esplorare la strada che non è stata battuta..."

Indovinelli simili si possono trovare sulle mura e sui pilastri di forte Strand e forte Variela.

L'ultimo si trova sulla costa occidentale dell'alto Niben, tra la città imperiale e Bravil. La vostra abilità Acrobazia dovrà essere almeno di 70 per riuscire a salire in cima al pilastro più basso. La scatola sopra l'arcata ad est contiene un'altra una nota, un gioiello (dipendente dal vostro livello), probabilmente una pozione (75 percento di possibilità) e un incantesimo (50 percento di possibilità).

Forte Strand si trova invece sulla collina ad est di Anvil. Vi

servirà un'abilità Acrobazia di almeno 60 per superare la sfida. In cima al muro nord ovest si trovano delle pozioni Agilità ed Individua vita, oltre ad un'altra nota, che recita: "Nulla è gratis durante la vita...tranne questo."

Non dovrete effettuare nessun salto dalla collina a sud ovest di forte Facian, ad est delle sorgenti meridionali del fiume Panther. Alla base della runa al centro (delle tre presenti) ci sono sette gettoni d'oro ed una scatola, all'interno della quale ci sono il solito gioiello livellato ed una pozione. C'è il 25 percento di possibilità di trovare anche una pergamena.

A nord di forte Goladoro, sulla sorgente più ad ovest tra quelle settentrionali del fiume Panther, ci sono un pilastro ed una parte di muro. Troverete, contro il pilastro, un baule che

contiente ingredienti usati solitamente dagli evocatori, una gemma dell'anima piena (75 percento di possibilità) e la stessa nota recuperata a forte Coldcorn.

A fianco della riva ovest della baia del Niben, a sud est di Bravil e ad est di forte Irony, c'è un baule nei pressi delle rovine in basso che contiene una gemma ed una pozione livellata (quest'ultima solo in caso siate almeno di Livello 2).

Piante e ingredienti

Le piante più rare a Cyrodiil, stranamente, sono le più facili da trovare, siccome sono tutte legate ad un cibo e quindi sono sicuramente disponibili all'interno delle piccole fattorie. La più rara, per fare un esempio, è la pianta d'anguria. Ce ne sono solo nove in tutto il gioco: tre nel campo al centro del piccolo insediamento agricolo di Aleswell sulla strada dell'anello rosso a nord del lago Rumare, due nei campi della fattoria di Odiil fuori Chorrol, una sul Bordo dell'acqua sulla riva ovest del basso Niben, una sul piccolo appezzamento recintato dietro il magazzino del porto al molo di Anvil e l'ultima al priorato di Gottlesfont nella grande foresta ad ovest della città imperiale.

Le altre sono il gambo di grano (16 istanze), la pianta della zucca (25 istanze) e la pianta del tabacco (43 istanze). La più rara non legata al cibo è il poliporo squamoso (19 istanze), che si trova in gran quantità fuori dalla rovina Ayleid di Wendir, a sud sud ovest di Chorrol; ad est dell'incrocio tra le strade arancione e d'argento; e appena a sud ovest del lago Arrius. Il poliporo è seguito da vicino dalla clavulina cinerea, di cui esistono solo 20 istanze. (Abbiamo già parlato di questa pianta nella sezione "Lo scommettitore" del capitolo "Arena".)

Molti degli ingredienti forniti da queste piante sono tutt'altro che rari. Per esempio, ci sono ben 120 angurie sparse per Cyrodiil. Ed anche se ci sono solamente sei istanze di farina di grano in giro (più due su un tavolo nel negozio I libri del sud di Leyawiin ed altre due a casa di Baenlin a Bruma), è possibile sia comprarne dai negozianti che commerciano quel tipo di prodotto che trovarla in mezzo al bottino.

Sono due gli ingredienti che non possono essere né raccolti né acquistati. Troverete due cuori umani su un tavolo nella cappella di Cadlew (un covo di negromanti alla foce del fiume Pesce d'argento), altri due nel tempio di Lucien Lachance a forte Farragut, e l'ultimo, il quinto, assieme ad un campione di pelle umana, sul piccolo altare nella cantina della vecchia casa di Claudius Arcadia a Talos Plaza. (Arcadia è in prigione per aver pregato la Madre Notte della Confraternita Oscura.) Un altro campione di pelle umana si trova su uno scaffale nel laboratorio della Gilda dei Maghi di Leyawiin. (Ricordatevi che esiste un gruppo nella Gilda dei Maghi che ama utilizzare la magia dei negromanti contro gli stessi malvagi personaggi.)

La vegetazione di Oblivion

Oblivion è un ambiente talmente selvaggio in cui pure le piante sono contro di voi.

Ci sono quattro varietà di radici di harrada. Due assomigliano molto a quelle che avete già visto nei dungeon di Cyrodiil e sono assolutamente inoffensive.

Le altre due (una che cresce radente la superficie ed una che si staglia in altezza) vi attaccheranno provocandovi 5 punti

danno per 2 secondi tutte le volte che vi troverete entro 12 piedi da esse. Non potrete nè uccidere le piante, nè evitare i danni, per cui non vi rimane che scappare via, e in fretta!

La seconda varietà è concentrata soprattutto nelle grotte, ma la troverete anche nel mondo di Oblivion a cui si accede dal cancello di Kvatch, soprattutto attorno alla grande roccia ad ovest della piccola torre a sud ovest e nella grotta che porta alla piccola torre a nord della cittadella centrale. La prima varietà è invece piuttosto frequente nel segmento della quest principale "Il cancello di Bruma" a nord della cittadella principale. (Ricordate che le piante nocive di harrada possono invadere Cyrodiil in seguito all'apertura di determinati cancelli di Oblivion. Il cancello che può aprirsi a fianco della strada verde a sud della città imperiale, tra la locanda di Faregyl e quella di Ill Omen, porta con sè una pianta nociva.)

Potete anche raccogliere l'harrada da una pianta che vi attacca. Non c'è bisogno di dire che i suoi quattro effetti sono davvero terribili: Danno Salute, Danno Magicka, Silenzio e Paralisi.

E' più facile muoversi attorno al bastone di Spiddal. Questa pianta spara un incantesimo Sottrai Velocità ogni 30 secondi quando il giocatore si trova entro sei piedi. Perdere 4 punti velocità alla volta per 10 secondi. Questi incantesimi hanno effetti cumulativi e le piante di Spiddal sono solitamente più di una, motivo per cui si consiglia di stare comunque alla larga.

Anche questo vegetale è solitamente concentrato all'interno dei mondi di Oblivion, soprattutto quelli raggiunti attraverso i cancelli di Cheydinhal, Bruma e Kvatch (la concentrazione più grossa si trova nel primo mondo, a circa metà della parte sud ovest della montagna su cui arriverete. Inoltre, per complicare le cose, circa il 20 percento dei più di 290 Spiddal sono morti. Le piante morte si trovano sia in questi mondi che nei regni Daedric delle quest "Boethia" e "Peryite." I quattro Spiddal del regno di Boethia sono tutti morti. Nel regno di Peryite sono sette su 10 ad esserlo.

Anche in questo caso, alcune piante possono invadere Cyrodiil passando attraverso i cancelli di Oblivion che compaiono a nord ovest di Skingrad e a sud di Kvatch nei pressi di Dasek Moor. Poi, gli Spiddal, sia morti che vivi, contengono anch'essi un ingrediente con effetti davvero tremendi: Danno Salute, Danno Magicka, Danno fuoco e Ripristina Energia.

Il terzo vegetale di Oblivion, il più comune, è il falasco rosso, che non attacca ed ha effetti generalmente positivi: Fardello, Camaleonte, Fortifica Salute e Resisti a paralisi.

Divertirsi con i goblin

Le tribù di goblin Mani insanguinate e Mordiroccia, protagoniste della quest mista "Problemi con i goblin" sono solo due tra le sette presenti nel gioco. Ogni tribù ha la sua grotta ed il suo totem. Potrete divertirvi a rubare i loro totem e scambiarli tra loro, seminando così zizzania tra le creature. (L'unico problema è che non sarà possibile distinguere i totem una volta nell'inventario. L'unico modo per farlo è quello di lasciarne uno da qualche parte per vedere quale tribù lo va a a cercare.)

QUEST LIBERE

Un'altra idea divertente: mettete sei delle teste da qualche parte e poi state lì a vedere che succede. I goblin gireranno in lungo e in largo per recuperare un totem, passando spesso su percorsi tutt'altro che sicuri. Se dovessero incontrare dei soldati della legione imperiale, ad esempio, c'è il rischio che vengano massacrati. Se poi dovessero incontrare altri goblin, ci scapperebbe senza dubbio un combattimento all'ultimo sangue.

Le altre cinque tribù si trovano in questi posti:

Miniera vuota: E' situata ad est del basso Niben, a sud della foce del fiume Panther. I Mangiapolvere sono una piccola tribù composta da sei goblin, la cui forza è comparabile a quella dei protagonisti della quest "Problemi con i goblin" : due guardie, un guerrigliero, un forsennato, un capoguerra ed uno sciamano. La testa del totem si trova nella stanza più interna di questa grotta di modeste dimensioni, che ha un solo piano.

Miniera derelitta: Si trova sulla strada dorata a est-nord est di Skingrad. Una piccola chiacchierata con Ah-Malz della Gilda dei Guerrieri di Skingrad sulla "caccia ai goblin" la farà comparire sulla mappa. Questo dungeon a tre piani è molto più grosso da quelli ad un piano solitamente scelti dai goblin come residenza. Le 20 creature che compongono la tribù dei Dente affilato hanno una forza comparabile a quelli della quest "Problemi con i goblin": ci sono otto guardie, sette guerriglieri, tre forsennati, un capo guerra ed uno sciamano. La tribù è coinvolta in un'altra guerra, quelal contro i goblin Pelle bianca. Il totem rubato da loro si trova al secondo piano, quello della tribù è invece su un tavolo in una grande stanza in fondo al terzo piano.

Grotta di Goblin Jim: E' situata a nord di Skingrad. Una piccola chiacchierata con Fadus Calidius della Gilda dei Guerrieri di Skingrad sulla "caccia ai goblin" la farà comparire sulla mappa. Simile alla miniera derelitta, la bse dei goblin Pelle bianca accoglie 11 guardie, sette forsennati, un guerrigliero, un capoguerra ed il vero Goblin Jim (che è uno stregone bretone). Non c'è nessun totem, siccome è stato rubato dai goblin Dente affilato.

Miniera saccheggiata: E' situata ad est della strada d'argento, nel punto in cui gira verso Bruma. Casa dei goblin Tre piume, questa grotta a due piani accoglie: otto guardie, tre forsennati, quattro guerrieri, un capoguerra ed uno sciamano. Il totem si trova su una cassa all'esterno di una tenda nel pozzo dell'ultima stanza al secondo piano.

Grotta di Wenderbek: E' situata a nord est di Cropsford lungo la parte alta del fiume Corbolo. La tribù degli Spaccacrani è composta da cinque guardie, un forsennato, un guerrigliero, un capoguerra ed uno sciamano. Il totem si trova vicino all'ingresso della stanza più grande di questa grotta ad un solo piano.

MINIERE D'ORO

Troverete argento in almeno 16 miniere di Cyrodiil. E per quel che riguarda l'oro?

Le pepite d'oro sono molto più difficili da trovare, ci sono solo otto vene auree nel gioco, confinate in due miniere (Desolata e Abbandonata). Quando attivate una di queste

avrete il 75 percento di possibilità di estrarre una pepita, la stessa dell'argento.

La miniera desolata, che ha cinque vene, è un covo di goblin a nord ovest di Cheydinhal. (Ci passerete nella quest della Gilda dei Guerrieri "La miniera desolata.") La maggior parte delle vene si trovano proprio nelle profondità della grotta. Scendete fino all'incrocio a T ed andate a sinistra per trovare una grande stanza con due uscite dalla parte opposta rispetto a voi. Scegliete quella a sinistra per vedere che le prime due vene sono all'angolo destro della prima stanzetta; ce n'è poi una terza nell'angolo in alto a sinistra dell'ultima stanza.

Dopo averla trovata, tornate nella prima stanza. Il passaggio a destra vi porterà in un'altra grande stanza, la cui uscita destra vi porterà tramite un corridoio alla stanza del boss, in cui troverete le ultime due vene auree a fianco della nicchia nella parte destra della stanza.

La miniera abbandonata è un covo di banditi a nord est del lago Canulus. Le vene, molto vicine tra loro, si trovano al piano superiore. Dopo essere entrati, avanzate verso nord finchè potete, poi scendete giù dalla rampa ad est. Aprite la porta di legno in fondo, guardate nel muro dall'altra parte per trovare la prima vena, poi accedete alla stanza a sud est per vedere le altre due.

Briganti

Sapete già che viaggiare attraverso boschi e foreste può essere pericoloso. Qua e là, sarete infatti assaltati da animali selvaggi, banditi ed anche non-morti. Nella maggior parte dei casi, essi vi attaccheranno all'improvviso.

C'è anche un altro gruppo di cattivi, però, più raro degli altri. Si tratta di briganti, Khajiit di due livelli superiori al vostro, che vi sorprenderanno lungo e le strade e vi chiederanno i vostri soldi in uno dei tre modi possibili.

Anche le risposte sono tre, ovviamente dipendenti dalle circostante. Se avete 100 pezzi d'oro, per evitare problemi, pagate il rapinatore. Se ne avete molti di più, sfidate il ladro a prenderveli. Se sono invece meno di 100, imploratelo di lasciarvi stare.

Il brigante non crederà a quest'ultima scusa a meno che non siate vestiti in modo da rendere plausibile la vostra storia. L'armatura e gli indumenti devono avere un "valore" inferiore a 10. Si tratta di un valore nascosto, ma è molto più facile capire cosa dovrete indossare in questo caso che non nella quest Daedric "Sanguine." Dovrete portare vestiti molto semplici, o addirittura andare in giro svestiti. Il rapinatore se ne andrà via con un pugno di mosche in mano e voi non perderete nulla.

Sono quattro i rapinatori che compariranno sicuramente. Uno vi attaccherà sulla strada nera, sul lato verso Chorrol del forte Ash. Un altro vi aspetterà all'estemità nord del ponte della strada gialla sul fiume Panther. Un terzo attenderà nel mezzo del ponte della lunga strada dell'anello rosso, quello sull'alto Niben all'angolo sud est del lago Rumare. Un quarto si troverà sulla strada dorata a nord di Anvil alla deviazione per il palazzo di Lord Drad. La possibilità che compaiano gli altri due è solo del 50 percento. Potrete trovarne uno in un canalone roccioso sulla strada dorata ad est di Skingrad e l'altro vicino

ad una torre sulla strada dell'anello rosso, all'angolo nord est del lago Rumare, giù dalla collina con forte Chalman.

CAVALLI

Il priore Maborel del priorato di Weynon vi darà un cavallo pezzato all'inizio della quest principale, mentre potrete ricevere un bellissimo cavallo nero dagli occhi scintillanti (Shadowmere) come ricompensa da Lucien Lachance a metà delle quest della Confraternita Oscura. Potrete procurarvi i cavalli anche dalle scuderie all'esterno di ciascuna delle città di Cyrodiil.

Il prezzo minimo per un cavallo è di 500 pezzi d'oro. Se potete permettervelo, è un ottimo investimento. Come già detto altrove, i cavalli sono una risorsa veloce e durevole, che costituisce un buon compromesso tra il viaggio rapido e le continue camminate a piedi. Dopo un po', potreste anche affezionarvi al vostro ronzino. Comprarne uno è molto semplice. Ogni scuderia dispone di vari tipi di cavalli, ma ne vende soltanto uno, al contrario di quella della città imperiale, che però ha problemi di scorte. Ciascuna razza ha un suo prezzo fisso, indipendente dalla vostra abilità Commercio. Quando avrete concluso l'affare, troverete il vostro cavall oad attendervi a fianco dello stalliere fuori dal recinto. Quale comprare? Beh, non ci sono grosse differenze tra le varie razze. Se non avete problemi di soldi, però, compratene uno nero, la cui velocità ed abilità in combattimento è superiore a quella delle altre. (Il cavallo bianco, un po' più economico, è il più resistente del gioco, con i suoi 400 punti salute.)

Anvil-Scuderie del Cavallo sussurrante: Clesa vi venderà un cavallo bianco per 4000 pezzi d'oro.

Bravil-Scuderie Baio roano: L'adoratrice di Molag Bal Isabeau Bienne vi venderà un cavallo baio per 1000 pezzi d'oro.

Bruma-Scuderie Occhioselvaggio: Petrine vi venderà un cavallo pezzato per 500 pezzi d'oro.

Cheydinhal-Scuderie Sponda nera: Tovas Selvani vi venderà un cavallo nero per 5000 pezzi d'oro.

Chorrol-Scuderie Paese del nord: Bongond vi venderà un cavallo sauro per 2500 pezzi d'oro.

Città imperiale-Scuderie Cavallo sauro: Nessun cavallo è in vendita. Parlate con i dipendenti Restita Statlilia e Brielus Gawey ed il proprietario Snak gra-Bura per capire cosa c'è dietro. (Gra-Bura se li è... mangiati.)

Leyawiin-Scuderia Cinque cavalieri: Faccia-di-gatto vi venderà un cavallo pezzato per 500 pezzi d'oro.

Skingrad-Scuderie di Passograto: Ugak gra-Mogakh non mangia i suoi cavalli, almeno così dice, e potrà vendervi un cavallo baio per 1000 pezzi d'oro.

I cavalli si possono anche rubare. Il problema è che, a differenza di un ronzino regolarmente acquistato, questi potrebbero scappare, intenzionati a tornare a casa. Se poi vi dovessero cogliere con le mani nel sacco, la vostra taglia si alzerà di parecchio.

Troverete i cavalli bai nelle scuderie di Bravil, Leyawiin e Skingrad, in quelle della città imperiale ed alla locanda Roxey sulla strada dell'anello rosso a nord est del lago Rumare.

Troverete i cavalli neri nelle scuderie di Cheydinhal, in quelle della città imperiale ed in un recinto a Brindle, un piccolo insediamento ad ovest della città imperiale.

Questi cavalli sono usati anche dai corrieri che consegnano il giornale intitolato *Corriere del cavallo nero*.

Troverete i cavalli sauri nelle scuderie di Chorrol, in quelle della città imperiale ed alla locanda Croce di Brina sulla strada dorata ad ovest di Kvatch.

Troverete i cavalli pezzati nelle scuderie di Cheydinhal e Leyawiin, in quelle della città imperiale, vicino alle scuderie di Bruma ed a Brindle.

Troverete i cavalli bianchi nelle scuderie di Leyawiin, in quelle della città imperiale e vicino a quelle di Anvil.

Cavalli fuori standard: quelli usati dai 17 soldati della legione imperiale che pattugliano i boschi sono un ibrido, con velocità pari a quella dei cavalli bai e punti salute di quelli bianchi. Questi soldati compariranno nel piccolo insediamento di Aleswell, a nord della città imperiale lungo la strada dell'anello rosso; vicino al cancello di Oblivion fuori da Anvil; sulla strada arancione a sud di Bruma, a sud ovest dell'incrocio con la strada d'argento; sulla strada arancione, all'incirca a metà tra Bruma e l'incrocio con la strada d'argento; vicino alle scuderie di Cheydinhal; sulla strada arancione a nord est di Chorrol; a sud est della fattoria di Odiil lungo la strada nera; ad ovest della città imperiale sulla strada nera vicino all'incrocio con la strada dell'anello rosso; sulla strada dell'anello rosso vicino a forte Virtue; a sud ovest della città imperiale; sulla strada dell'anello rosso a sud della città imperiale; vicino alla rovina Ayleid di Sardavar Leed; a sud est della città imperiale all'incrocio tra le strade gialla e dell'anello rosso; nella grotta di Fonteperenne sulla riva est del lago Rumare; sulla strada dell'anello rosso all'angolo nord est di lago Rumare; all'incrocio della strada dorata ad ovest dell'accampamento di Kvatch; vicino alla locanda di Gottshaw sulla strada dorata a sud ovest di Kvatch; appena a nord di Leyawiin sulla sponda ovest del basso Niben; e sulla strada dorata ad est di Skingrad. Nella quest principale, Martin e Jauffre, il capo degli Spadaccini, raggiungono a cavallo il tempio del Signore delle nuvole e, successivamente, anche la città imperiale. Questi animali sono definiti "Cavalli del priorato di Weynon" e non assomigliano affatto agli altri.

Case

Potete acquistare una casa in ogni città di Cyrodiil. La casa stregata all'angolo nord est di Anvil può essere comprata solo nella quest mista "Dove abitano gli spiriti." La trattativa sarà molto più semplice di quelle nelle altre sette città.

La maggior parte delle volte dovrete contattare il reggente locale (che fa anche da agente immobiliare), far salire il suo Ordine e dirgli di voler "Acquistare una casa in città." (Ci sono eccezioni nella città imperiale e a Skingrad. Consultate le relative sezioni per saperne di più.)

Anche in questo caso, il prezzo è fisso. Non potrete contrattare e non dovrete fare nulla di particolare per entrare in casa. Vi basterà pagare la somma pattuita per ricevere la chiave e l'indirizzo di una bottega del luogo che vende oggetti per la casa. Essi sono elencati assieme ai libri venduti dal negozio. Ricordate che non potete acquistare articoli singoli, ma solo pacchetti relativi ad una parte della casa. A seconda delle dimensioni dell'edificio, ne troverete per il balcone (solo a Skingrad), per la camera da letto, per la taverna (solo a Skingrad), per il soggiorno, per lo sgabuzzino, per il salone, per la cucina, per lo studio, per le stanze della servitù (solo a Skingrad), per il ripostiglio, per lo studio, per la suite (solo a Chorrol) e via dicendo.

I pacchetti offerti saranno sempre legati alla casa che avete acquistato, per cui non c'è il rischio che compriate cose di cui non avete bisogno. Una volta acquistato tutto quello che può stare in casa, la "quest" termina. Sarà tutto a posto quando tornerete nell'edificio, che verrà battezzato "La mia casa a [nome della città]." (C'è un eccezione. A Chorrol, sarà denominata "Arborwatch: La mia casa.")

Un paio di sorprese vi aspettano però a Skingrad.

Bravil

Questa piccola e triste casa si trova nella parte sud del canale sotto quella di Luciana Galena. Dovrete far salire l'Ordine del conte Regulus Terentius a 50 per discuterne l'acquisto. "Non è bella da vedere," vi dirà, "ma l'odore ti farà presto dimenticare quanto è brutta." Prezzo: 4000 pezzi d'oro. Per i mobili andate da Nilawen al Buon affare, il secondo edificio ad est mentre procedete verso sud dal cancello cittadino.

Bruma

Quella di Bruma è una bella casa di legno a due piani che si trova poco più a nord del cancello est di Bruma. Dovrete far salire l'Ordine della contessa Narina Carvain a 60 per avviare la trattativa. Prezzo: 10000 pezzi d'oro. Per i mobili andate da Suurotan a Novaroma, tra la locanda Vista di Jerall e venti di Nord, nella parallela al castello.

Cheydinhal

Quella di Cheydinhal è una bella casa a due piani che si trova vicino alla statua (a fianco della banca del Salice) nell'angolo sud ovest della città. Dovrete far salire l'Ordine di Andel Indarys a 60 per avviare la trattativa. Prezzo: 15000 pezzi d'oro. Per i mobili andate da Borba gra-Uzgash alla sua bottega, situata due porte ad est rispetto al cancello ovest.

Chorrol

La spaziosa casa di pietra chiamata Arborwatch è situata a fianco della Gilda dei Maghi sulla rotonda centrale. Dovrete far salire l'Ordine della contessa Arriana Valga a 70 per avviare la trattativa e vi servirà una Fama di almeno 13 punti per concluderla. Prezzo: 20000 pezzi d'oro. Per i mobili andate da Seed-Neeus al negozio Merci e prodotti del nord, ad ovest del cancello sud.

Citta' imperiale

Questo buco si trova nella periferia ovest del quartiere del porto, ad ovest della nave pirata, ma sempre nella città imperiale! Siccome non c'è nessun governante, passate da Vinicia Melissaeia all'ufficio del commercio imperiale nel quartiere del mercato. Prezzo: 2000 pezzi d'oro. Per i mobili andate da Sergius Verus da Merci dei tre fratelli, situato nella piccola striscia a sud est dell'ufficio del commercio.

Leyawiin

Quella di Leyawiin è una casa piccola ma comoda, vicino al centro città, poco più a nord di quella di Rosentia Gallenus, dall'altra parte della strada rispetto a quella di Weebam-Na. Dovrete far salire l'Ordine del conte Marius Caro a 60 per avviare la trattativa. Prezzo: 7000 pezzi d'oro. Per i mobili andate da Gundalas al negozio Ottime merci con garanzia.

Skingrad

Per comprare il palazzo Spinadirosa dovrete portare a termine un paio di mini-quest.

Il conte di Skingrad, il vampiro Janus Hassildor non può darvi una mano. Dovrete invece parlare con l'assistente del conte, Hal-Liurz, per acquistare la casa, il quale vi invierà dal maggiordomo dell'uomo, Shum gro Yarug, che potrebbe non essere in zona. Se avete già svolto la quest della Gilda dei Ladri "Storie perdute" optando per la soluzione relativa al lavoro nel castello, sapete già come si comporta l'orco. Egli si dirige alla locanda di West Weald poco dopo le 10 di mattina, per poi

raggiungere i commercianti coloviani a mezzogiorno. Se non avete terminato la quest "Storie perdute," nessuno vi dirà espressamente dove si trova. Dovrete seguire la bussola.

Gro-Yarug non si farà facilmente impressionare. Dovrete far salire il suo Ordine a 70 per avviare la trattativa, avrete bisogno di una Fama di 15 e dovrete disporre almeno di 25000 pezzi d'oro per concludere. (L'orco stratterà anche l'attuale occupante Vandorallen Trebatius, che sarà mandato in una stanza del capanno delle due sorelle.) Gro Tarug vi darà la chiave, mandandovi dai commercianti coloviani sulla strada principale di Skingrad.

Mani in aiuto

E' qui che le cose si fanno interessanti. Gunder ha un'assistente di nome Eyja, che non avrà molto da dire finchè non comprerete dei mobili per le stanze della servitù. Considerando quanto oro vi è servito acquistare la casa e quanto ve ne servirà per comprare la mobilia, potrebbe volerci un po'. Dopo aver comprato il pacchetto relativo alla servitù, provate ancora a parlarle. Vi dirà che ha saputo del vostro acquisto e si chiede se avete qualcuno in mente per il lavoro. "Per 150 pezzi d'oro ed un tetto sulla testa, sarò vostra," she vi dirà. "Beh, per dare una mano in casa, voglio dire."

Ditele di sì per farla partire immediatamente per la vostra nuova dimora, dove comincerà subito a lavorare. (Ha una chiave e può andare e venire quando le pare.) Potrete così disporre di tre nuovi argomenti. Se avete messo i mobili in cucina, e parlerete di "Cibo" ad Eyja, questa vi preparerà una buonissima torta, mentre con "Bere" il risultato sarà un idromele di rosaspina. La torta ha numerosi effetti (Dissipa, Fortifica Agilità, Cura malattia e Scudo), mentre l'idromele fortifica sia la Resistenza che la Forza, sottraendo allo stesso tempo Intelligenza e Volontà. Usate poi l'argomento "Eyja" per farle raccontare della sua vita.

Il nascondiglio a Spinadirosa

Nella camera da letto al piano di sopra, c'è un piccolo rifugio in cima alle scale, sul quale troverete, contro al muro ovest della stanza, una "Nota dimenticata."

Il problema è riuscire ad arrivarci. Un acrobata di alto livello ce la farà subito, ma un saltatore meno abile dovrà per forza balzare dal letto (o dall'adiacente guardaroba, se la casa è stata immobiliata) al caminetto per poi raggiungere la parte superiore del rifugio.

La nota farà partire una seconda mini-quest. Sembra che un tesoro sia nascosto nella casa e, per trovarlo, dovrete risolvere un indovinello: "Due corpi ho, anche se uniti. Più sto in piedi, più vado veloce."

La risposta è: clessidra. Andate quindi in cantina, per vedere che ad uno dei due pilastri sono appese quattro teste d'aglio. Tra il pilastro, il soffitto ed il supporto diagonale sulla parte est del pilastro c'è una clessidra, all'interno della quale si trovano cinque diamanti, tre smeraldi, due zaffiri e l'anello del grigio. E' proprio quest'ultimo il vero tesoro. L'anello, infatti, fortificherà Furtività, Mira, Sicurezza ed Acrobazia, consentirà di resistere al veleno e di individuare la presenza di vita attorno a voi!

Cacciare

Ogni tanto, durante le quest, dovrete anche cacciare delle bestie: i leoni di montagna nella quest della Gilda di Guerrieri "Un problema di ratti," lupi ed orsi nella quest Daedric "Hircine."

Potete anche andare a cacciare per conto vostro, per poi rivendere pelli ed ingredienti oppure usarli. Huurwen della Gilda dei Guerrieri di Anvil e Rasheda a Chorrol vi consiglieranno di farlo per imparare come stare al mondo. Honditar, che vive fuori da Chorrol, vi darà un altro consiglio: avvelenate le frecce per uccidere più rapidamente i cervi.

QUEST LIBERE

Orso

Dovete essere a Livello 9 per cacciare gli orsi neri e a Livello 16 per quelli marroni; date un'occhiata nelle foreste. I luoghi migliori in cui trovarli sono comunque elencati nel capitolo "Quest dei maestri addestratori" nella sezione "Distruzione."

Cinghiale

Per cacciare i cinghiali dovete essere a Livello 7 o superiore. I luoghi migliori in cui potrete trovarli sono gli stessi degli orsi.

Alce

Non importa a che livello siete. I luoghi migliori in cui potrete trovarli sono la regione a nord dell'accampamento di Dagny, a nord est di Kvatch e ad ovest-nord ovest di Skingrad; sulla riva est del Niben dall'altra parte di Bravil e a sud-sud est della rovina Ayleid di Nenalata; e ad est-nord est di Leyawiin nei pressi della strada gialla.

Leone di montagna

Per cacciare i leoni di montagna dovete essere almeno a Livello 12 e dovrete dare un'occhiata sugli altipiani. I luoghi migliori sono le colline a sud est di Anvil; l'area attorno a forte Variela, a metà della sponda ovest dell'alto Niben; e l'area a nord ovest della città imperiale a sud della grotta dell'Inghiottitoio.

Leggere

Corriere del cavallo nero

Avete letto tutti i numeri del giornale di Cyrodiil?

Come già detto, ce ne sono 19. Sei sono già disponibili all'inizio del gioco, gli altri 13 lo diventeranno dopo aver completato determinate quest della Confraternita Oscura, della Gilda dei Ladri, miste e Daedric.

Gli "arretrati" sono usati principalmente per dare al giocatore indizi ed altri elementi. I numeri sono: "Assassinio!"; "Una nuova Gilda di Guerrieri?"; "Una nuova serie di 'Pietre del destino!"; "Volpe grigia, uomo o mito?"; "La volpe grigia smascherata!"; e "Rituali della madre notte!"

Le nuove uscite saranno invece: "Uno scherzo rovina il galà!" (disponibile dopo la quest Daedric "Sanguine"); "Pioggia di cani che bruciano!" (disponibile dopo la quest Daedric "Sheogorath"); "Tragico incidente! Baenlin è morto!" (disponibile dopo la quest della Confraternita Oscura "Gli incidenti capitano"); "Adamus Phillida ucciso!" (disponibile dopo la quest della Confraternita Oscura "Riposo permanente"); "Anvil Tarts fermato!" (disponibile dopo la quest mista "L'inganno della sirena"); "Salvato l'erede di Cheydinhal!" (disponibile dopo la quest mista "Il cavaliere ribelle"); "Grande pittore

salvo!" (disponibile dopo la quest mista "A tu per tu con la morte"); "Scoperta del passo Pallore" (disponibile dopo la quest mista "Sollevare il velo"); "Povero sepolto dalle tasse!" (disponibile dopo la quest della Gilda dei Ladri "Togliere le tasse ai poveri"); "Attacco al porto fallito!" (disponibile dopo la quest della Gilda dei Ladri "Direzione sbagliata"); "Nominato nuovo capitano della guardia" (disponibile dopo la quest della Gilda dei Ladri "Occuparsi di Lex"); "Nido di vampiri nella città!" (disponibile dopo la quest della Gilda dei Ladri "Gli stivali di Springheel Jak"); e "Irruzione a palazzo?" (disponibile dopo la quest della Gilda dei Ladri "L'ultimo furto").

Dove trovarli? Gli arretrati si trovano un po' ovunque: "Assassinio!" compare in 26 posti ad esempio. Potrete comunque trovarli tutti e sei nell'ufficio del *Corriere del cavallo nero* nel quartiere del mercato e cinque dei sei parlando ai corrieri (donne Bretoni a cavallo) che potrete trovare:

- Sulla strada gialla a nord della rovina Ayleid di Arpenia. Si dirigerà in un punto a sud est del ponte della strada gialla sul fiume Corbolo.
- Fuori dalle scuderie di Chorrol. Si dirigerà verso un lago a sud della strada nera.
- Vicino al cancello est di Leyawiin. Si dirigerà verso lo stesso punto vicino al ponte sul Corbolo della prima.
- Fuori dal cancello principale di Anvil. Si dirigerà a nord est in un punto vicino alla locanda Croce di Brina.

Troverete i numeri relativi alle quest in posti diversi a seconda del tipo di missione che ha ispirato quel numero. Le sette uscite relative alla Gilda dei Ladri, due arretrati e cinque nuove, si possono trovare quotidianamente da quattro venditori della città imperiale tra le 8 di mattina e le 6 di sera: Tertius Favonius vicino al cancello del quartiere dei giardini elfici; Pennus Mallius ad ovest della rotonda al centro del quartiere del tempio; Vlanarus Kvinchal nel quartiere del porto in fondo al ponte diretto sulla terra ferma; e Cicero Verus nel quartiere del mercato vicino al cancello dell'Arena.

I quattro numeri che hanno a che fare con le quest miste potrete recuperarli dai pubblici ufficiali o da altre persone simili. "A tu per tu con la morte" e "Sollevare il velo" da qualunque pubblico ufficiale dell'impero, "Salvato l'erede di Cheydinhal!" da quelli di Cheydinhal e "Anvil Tarts fermato!" da quelli di Anvil che non fanno parte della legione Imperiale o della Confraternita Oscura.

I due numeri che hanno a che fare con la Confraternita Oscura sono invece disponibili negli uffici del *Corriere* e dai quattro corrieri dopo aver completato le rispettive missioni. L'uscita di Baenlin sarà disponibile dai Nord e dagli imperiali finchè non ucciderete Valen Dreth nella successiva quest "Prossimo all'esecuzione." Il numero su Adamus Phillida sarà disponibile dagli imperiali finchè non completerete la successiva quest "La purificazione."

Le due uscite che hanno a che fare con le quest Daedric sono invece disponibili solo nelle comunità più vicine. Cercate la prima, che racconta la cena di gala al castello di Leyawiin, nelle stanze della servitù e nel dungeon del castello, alla locanda delle tre sorelle e al capanno dei cinque artigli, sempre a Leyawiin. L'ultima, relativa alla pioggia di pastori tedeschi a Sentinella del confine, compare solo a Bravil nelle Gilde dei Maghi e dei Guerrieri, nel capanno del pretendente solitario e a Casadargento-sull'acqua.

Arretrati

Inoltre, è possibile svolgere un paio di mini-avventure partendo dalle informazioni trovate negli arretrati del *Corriere.*

Una nasce dal numero "La volpe grigia smascherata!" Si tratta di una storia piuttosto leggera relativa alle varie confessioni estorte a Vlanarus Kvinchal della guardia imperiale successivamente ad un'overdose di skooma.

Vlanarus vive con il fratello Kastav e la sorella Bronsila in un capanno nelle periferie del quartiere del porto ed è il venditore della zona del *Corriere*. Parlate con lui, che non vi sembrerà per nulla matto. Usate "Città imperiale" come argomento di conversazione per far sì che Vlanarus si lamenti con una certa amarezza del fratello buono-a-nulla Kastav.

Kastav lavora al deposito ovest della compagnia di commercio imperiale, quello sul porto. Vlanarus potrebbe poi esprimere lo stesso disdegno per la "sorella strega," Bronsila.

E Bronsila, che lavora invece nel deposito est, potrebbe dire che è "talmente stufa di Vlanarus, mi metterei ad urlare." Questa storia, piuttosto inutile ai fini del gioco, è comunque divertente.

L'altra mini-quest viene fornita da "Rituali della Madre Notte!", un rapporto che indica un notevole aumento nell'utilizzo dei rituali atti ad evocare gli assassini della Confraternita Oscura. Il giornale riporta che Claudius Arcadia, che viveva a Talos Plaza, è in prigione proprio per questo motivo. Recatevi quindi alla prigione imperiale, chiedete ad una guardia di poter visitare un prigioniero, poi parlate con Arcadia. Egli ammetterà di aver pregato la Madre Notte, senza però dire chi voleva morto. Sarete voi a doverlo scoprire.

Le informazioni per farlo si trovano nella casa di Arcadia, a sud del cancello ovest. La legione imperiale ha preso il controllo del posto, che è sempre sorvegliato da una guardia, posizionata davanti alla porta.

Potete rubare la chiave della casa dal comandante della legione Adamus Phillida (non è facile, perchè la sua Furtività è di 40) o ucciderlo nella quest della Confraternita Oscura "Riposo permanente" per poi prenderla. Potete anche attendere che la guardia vada a letto (poco dopo mezzanotte), scassinando quindi la serratura a quattro cilindri della porta principale e quella a 1-5 cilindri dell'ingresso al piano di sopra.

Il diario di Arcadia si trova in un baule dalla parte opposta rispetto alla porta sul lato nord della stanza al piano superiore. La vittima doveva essere Rufio. (In cantina troverete le prove che hanno inchiodato Arcadia.) Purtroppo, però, non potrete capire perchè Arcadia vuole vedere morto Rufio, nè potrete avvisare Rufio del pericolo. Sarete *voi* il pericolo. Rufio sarà infatti la vostra prima vittima (nella quest "Un coltello nel buio") se vi unirete alla Confraternita Oscura. Sfrutterete poi anche il suo spirito per fare piazza pulita nel santuario di Cheydinhal in "La purificazione."

Libri

Escludendo i libri a cui si fa riferimento nelle varie quest, tra i nuovi volumi disponibili in Oblivion troviamo:

Progressi nello scasso: Un libro sulla Sicurezza che si trova al piano più alto della grotta di Fingerbowl (un covo di negromanti/non-morti a nord est di Aleswell, a nord della città imperiale) e da I libri di Mach Na a Cheydinhal.

Ahzirr Traajijazeri: Un libro sul Corpo a corpo che si trova in due stanze d'addestramento: quella sotto la casa di J'Ghasta a Bruma e l'altra nel santuario della Confraternita Oscura a Cheydinhal.

L'amuleto dei re: La storia del manufatto che Uriel Septim VII vi dà all'inizio del gioco. Troverete questo libro all'interno di cappelle, castelli, Gilde dei Maghi ed anche case. I posti in cui è più facile individuarlo, però, sono la biblioteca della gilda di Chorrol e Prima edizione nella città imperiale.

Resoconto Argoniano, Volumi 1-4: I volumi 1 e 3 di questa serie sono libri di abilità (Atletica e Illusione). Il primo compare solo in mezzo al bottino e l'altro soltanto negli archivi mistici dell'università arcana. I volumi 2 e 4 sono molto più comuni. Troverete l'ultimo in ogni cappella cittadina, mentre il primo è piuttosto diffuso a Chorrol,

dove ne troverete molteplici copie all'interno della Gilda dei Maghi, alla Quercia e pastorale e da I libri di Renolt.

La battaglia di Sancre Tor: Un libro sull'abilità Lama che si può trovare in una vetrina all'interno della grande sala del castello di Bravil o in mezzo al bottino.

Prima dell'era umana: Un libro sul Misticismo che si trova su un altare del centro di stregoneria dell'università arcana.

Mendicante: Questo libro di Atletica, il primo volume di una serie composta da quattro libri, si trova nella grande sala del tempio del Signore delle nuvole.

Il principe mendicante: Questo libro contiene informazioni utili soprattutto ai membri della Gilda dei Ladri. Si può trovare sia dai librai che in mezzo al bottino. Ne vedrete numerose copie negli archivi mistici dell'università arcana, nelle biblioteche delle Gilde dei Maghi di Chorrol e Skingrad e nella libreria Prima edizione nel quartiere del mercato della città imperiale.

Arti oscure processate: Questo libro sul Misticismo si può trovare all'emporio mistico nel quartiere del mercato della città imperiale.

Trattato sui calcinatori: Questo libro di Alchimia si può trovare in mezzo al bottino e nella quest mista "Le due facce della moneta."

La figlia del Niben: Questo libro sull'Alterazione si può trovare su uno scaffale di una delle stanze della Gilda dei Maghi di Skingrad.

De Rerum Dirennis: Questo libro di Alchimia si trova su uno scaffale del Tutto ciò che è alchemico di Skingrad.

Le porte di Oblivion: Questo libro sull'Evocazione si può trovare nelle biblioteca della Gilda dei Maghi di Anvil, su un tavolo nella sala grande del tempio del signore delle nuvole e su un altro nella torre sopra forte Caractacus nella parte nord del lago Rumare.

Storia e cultura dei Dwemer: Questo libro raro, primo capitolo della storia dei Nani, è stato scritto da Hasphat Antabolis, un vecchio amico di Morrowind. Lo troverete dai librai; in mezzo al bottino; nelle stanze reali di Anvil; nella caserma di Cheydinhal; a casa di Oghash gra-Magul; in una delle stanze della Gilda dei Maghi di Chorrol; nella biblioteca del tempio del Signore delle nuvole; negli archivi mistici e nelle stanze di maghi ed arci-mago dell'università arcana; da Prima edizione nel quartiere del mercato della città imperiale; nella biblioteca del palazzo; su una libreria in casa di Ahdarji a Leyawiin; e nel tempio dell'Imperatore zero vicino a Bravil.

L'esodo: Questo libro sul Recupero si può trovare su uno scaffale nel soggiorno della sala della grande cappella di Julianos a Skingrad.

Padre del Niben: Questo libro sulla Mira compare nell'ala nord delle stanze private del castello di Bravil.

Storia della Gilda dei Guerrieri, 1a edizione: Questo libro sulle Armature pesanti si trova in una vetrinetta chiusa (quattro o cinque cilindri) nella Gilda dei Guerrieri di Chorrol, in una vetrina con una serratura a tre cilindri negli uffici della gilda di Anvil ed in un'altra vetrinetta negli archivi mistici dell'università arcana.

Fuoco e oscurità: Questo libro si può trovare in un baule nelle fogne della città imperiale durante la quest della Gilda dei Ladri "L'ultimo furto."

I fondamentali dell'alchimia: Questo è un libro di testo fondamentale per chi voglia apprendere i primi rudimenti dell'alchimia. Lo si trova in tutte le Gilde dei Maghi.

Glorie e lamenti: Questo raro volume che parla di un viaggio a Ceyatatar può farvi capire parecchio della civiltà degli Ayleid. Ne troverete delle copie nella sala grande del tempio del signore delle nuvole, nelle case di alcuni esperti di Ayleid della città imperiale, come Umbacano (Talos

Plaza) ed Herminia Cinna (Giardini elfici) ed al negozio I bastoni di Rindir nel quartiere del mercato.

Dei e culto: Libro che parla dell'influenza divina sulla vita di Tamriel. Lo troverete da Prima edizione nella città imperiale, da I libri di Mach-Na a Cheydinhal, da I libri di Renoit a Chorrol, nella Gilda dei Maghi di Skingrad.

Guida alla [città]: Sapete già tutto delle città di Cyrodiil's cities. Ma leggete comunque queste guide, se non altro per divertirvi un po'. Sono tutte scritte da Alessia Ottus (che vive assieme al marito, Hastrel, nel quartiere del tempio della città imperiale), che è una devota seguace dei nove divin, ma anche una razzista che vede il peccato dovunque, specialmente tra le persone che non gli piacciono. (Bravil è la "grata oscura degli scarichi delle fogne, dove tutti gli scarti vengono raccolti.") I libri sono un po' ovunque. Se non li trovate, vuol dire che non state giocando a *Oblivion*.

Riparazione arm. pes.: Questo libro sull'abilità Armaiolo si può trovare solo nel bottino dei predatori e delle tombe.

Nascondersi nell'ombra: Anche se non proprio preciso, questo libro vi dà indizi relativi all'esistenza di un santuario dedicato a Nocturnal e contiene una breve storia sul furto della tonaca della divinità da parte della Volpe grigia. Ne troverete una copia all'interno delle caverne del lago Arrius.

Storia dello scassinamento: Troverete questo libro da Prima edizione o, se ve la cavate già bene con lo scassinamento, a fianco di una cassa nella piccola cantina della casa di Astinia Atius a Talos Plaza.

Sangue immortale: Questo libro sul Corpo a corpo, spaventoso racconto sul vampirismo, si può trovare sugli scaffali della cantina a casa di Seridur, all'interno del quartiere del tempio della città imperiale; a casa di J'Ghasta a Bruma ed all'interno di una piccola tenda nell'accampamento all'esterno della rovina Ayleid di Vilverin, dall'altra parte rispetto all'uscita dalle fogne della prigione imperiale.

Re: Questo libro sull'abilità Contundente, l'ultimo volume della serie di quattro libri che comincia con ***Mendicante***, si trova su uno scaffale nelle stanze reali del castello di Anvil.

Gli ultimi re degli Ayleid: Bel racconto sugli ultimi anni dell'impero degli Ayleid. Non è necessario che lo leggiate per completare la quest mista "I segreti degli Ayleid," anche se conferma ciò che vi dirà Umbacano. Ne esistono nove copie, una delle quali è al quarto piano della rovina Ayleid di Atatar, mentre molte delle altre sono inaccessibili a meno che non abbiate fatto progressi negli altri tipi di quest. Ne troverete una copia da Prima edizione nella città imperiale, ma potrete anche rubare la copia di Orintur, che si trova alla Gilda dei Maghi di Cheydinhal.

La leggenda di casa Krately: Questo libro sulla Furtività, una spaventosa opera teatrale, si trova nella biblioteca del tempio del signore delle nuvole.

La leggendaria Sancre Tor: Questo libro sull'abilità Lama si torva su uno scaffale della stanza di Vilena Donton nella sua casa di Chorrol.

Riparazione arm. leg.: Questo libro sull'abilità Armaiolo si trova su uno scaffale della caserma del castello di Bravil.

Ponti liminali: Questo libro sull'Evocazione si trova in una vetrinetta al secondo piano degli archivi mistici dell'università arcana.

Reg. della mazza: Questo libro si può trovare tra il bottino.

Magia dal cielo: Utile trattato sui poteri magici degli Ayleid. Se ne trovano copie nelle Gilde dei Maghi di Anvil e Leyawiin; nella sala grande del castello di Bruma; negli archivi mistici dell'università arcana; a casa di Ra'jhan, nella città imperiale; a casa di Alval Uvani a Leyawiin e nelle rovine Ayleid di Atatar e Vahtacen.

Mannimarco, Re dei vermi: Questo libro sull'Alchimia, un poema epico, si può trovare negli archivi mistici dell'università arcana.

Manuale di armatura: Volume piuttosto comune relativo alle armature. Lo troverete da Spacca e rompi nella città imperiale, a casa di Alval Uvani a Leyawiin e negli archivi mistici dell'università arcana.

Manuale sulle armi: Volume piuttosto comune relativo alle armi. Utile per i principianti. Lo trovate in quantità da Prima edizione nella città imperiale, negli archivi mistici dell'università arcana ed al Paradosso dell'arciere a Bravil.

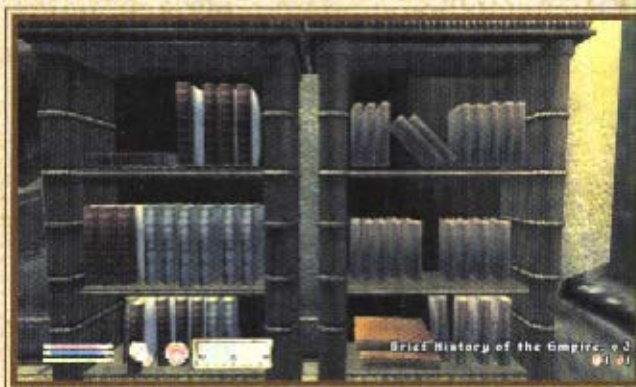
Manuale di stregoneria: Ci sono due libri con lo stesso titolo. Il primo lo ruberete nella quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazioen a Bruma." L'altro, invece, lo potrete trovare in svariati posti nel gioco. Quello in cui è più a portata di mano è la biblioteca della Gilda dei Maghi di Chorrol.

Più che mortale: Volume 10 Quest Questo volume della serie ***Le antiche favole sui Dwemer di Marobar Sul*** parla di un intraprendente ladro. Lo troverete nel centro di stregoneria e nella stanza dell'arci-mago dell'università arcana; a casa di Ruslan nella città imperiale; nella biblioteca della Gilda dei Maghi di Leyawiin ed a casa di Newheim il corpulento ad Anvil.

Misticismo: Un libro raro che cerca di spiegare la più amorfa tra le discipline magiche. A casa di Glarthir a Skingrad ci sono quattro delle 14 copie, mentre altre due sono alla Gilda dei Maghi di Chorrol.

Progetto per la serratura: Questo libro di Sicurezza si trova su una scrivania al secondo piano della casa di Dareloth nella città imperiale. (Dovrete completare le quest della Gilda dei Ladri per accedere a questa struttura.)

Ombre trafugate: Questo libro sulla Furtività si può trovare solo in mezzo al bottino.

Realtà ed altre falsità: Questo libro sull'Alterazione si trova su uno scaffale al secondo piano di I libri del sud a Leyawiin.

Il lettore della cucina rossa: Questo libro di Atletica si trova su una scrivania nella camera da letto di Baeralorn all'interno del castello di Anvil.

I rifugiati: Questo libro sull'abilità Armatura leggera compare nel tempio del Signore delle nuvole e da Prima edizione nel quartiere del mercato della città imperiale.

Remanada: Un frammento, trovato all'interno del tempio del Signore delle nuvole, che parla della nascita del leggendario Reman.

Disastro ad Ionith: Affascinante racconto dell'invasione del continente di Akavir non riuscita ad Uriel V. Lo si trova soprattutto nelle Gilde dei Guerrieri.

Replica a Bero: Cercate questo libro sulla Distruzione negli archivi mistici dell'università arcana.

Rislav il giusto: Questo libro sull'abilità Armatura leggera si può trovare solo in mezzo al bottino di banditi e vampiri.

Testimone sacro: Questo libro sulla Furtività si trova nell'anticamera che sfrutterete per scappare dalle caverne del lago Arrius nel segmento della quest principale "Il santuario di Dagon."

La canzone di Hrormir: Questo libro sull'abilità Lama (un poema epico) si può trovare nella stanza di Drels Theran nell'ala est delle stanze private del castello di Bravil e nel baule dei due aspiranti gladiatori nei pressi dell'Arena.

Anime, bianco e nero: Questo libro sul Misticismo si può

trovare su un feretro nell'angolo nord ovest del secondo piano di forte Cuptor, ma anche in mezzo al bottino.

I dieci ordini dei nove divini: Questo libro vi dà consigli su come stare dalla parte delle divinità "ufficiali" dell'impero. Ce ne sono molte copie in giro: ne troverete in gran qualità all'interno delle Gilde dei Maghi (soprattutto a Chorrol), negli archivi mistici dell'università arcana, nel tempio del Signore delle nuvole e nelle librerie Prima edizione (Quartiere del mercato) e I libri del sud (Leyawiin).

Ladro: Questo libro sull'Acrobazia, il secondo volume della serie che comincia con *Mendicante*, si può trovare a casa di S'krivva a Bravil.

Ladro di virtù: Questo breve racconto, su un ladro che è riuscito a rubare molto più di quel che si aspettava, compare nelle librerie (come I libri di Mach-Na a Cheydinhal), negli archivi mistici dell'università arcana, nel bottino, nelle case ed in svariati dungeon.

Le prove di Santa Alessia: Questo tomo, da cui sono tratti gli apocalittici versi sulla fine dei fuochi di drago, si può trovare in gran quantità nella biblioteca della Gilda dei Maghi di Chorrol, nella libreria Prima edizione del quartiere del mercato e nelle cappelle di Cyrodiil.

Varietà di Daedra: Libro scritto da uno dei preti dissidenti di Morrowind che parla del mondo Daedric. Lo si può trovare nelle librerie (come quella di Renoit a Chorrol e da I libri del sud a Leyawiin); nelle Gilde dei Maghi (ad Anvil, Bravil, Bruma e Leyawiin) nelle Gilde dei Guerrieri (a Bravil e Leyawiin); nella biblioteca del tempio del signore delle nuvole; negli archivi mistici dell'università arcana ed in svariate case, come quella di Vilena Donton a Chorrol, quella di Fathis Ules nel quartiere dei giardini elfici della città imperiale, il palazzo di Umbacano a Talos Plaza ed il palazzo di Summitmist a Skingrad.

Distorsione ad ovest: Questo libro sull'abilità Blocco relativo all'equivalente Tamrielico di un'esplosione nucleare vi viene fornito dal fratello Piner al priorato di Weynon, ma si può trovare anche nella sala grande del tempio del signore delle nuvole o nel bottino.

Guerriero: Questo libro sull'abilità Lama, terzo volume della serie che comincia con *Mendicante*, si trova su uno scaffale nella stanza da letto reale del castello di Leyawiin.

Via di palma esposta: Questo libro sul Corpo a corpo è nascosto sotto un fungo nella parte sud del piano inferiore della grotta di Fieldhouse.

ALTRI LIBRI DI ABILITA'

Questo è un elenco dei libri di abilità che sono stati importati da Morrowind:

L'intera serie *2920*, da 12 volumi: Nove libri (tutti tranne i volumi 3, 11 e 12) sono di abilità.

Il volume 1, *Stella mattutina*, è un libro sull'abilità Lama che si può trovare su uno scaffale nella stanza di Uleve Hlervu all'interno del castello di Anvil ed in quella di Tsavi nel castello di Leyawiin. (E' anche la ricompensa della quest della Gilda dei Guerrieri "Lo studioso girovago.")

Il volume 2, *L'alba*, è un libro sul Misticismo che si trova su una scrivania della grande cappella di Julianos a Skingrad. Il volume 4, *La pioggia*, è un libro sull'abilità Recupero che si trova su uno scaffale della sala della grande cappella di Mara a Bravil. Il volume 5, *Secondo seme*, è un libro sull'Oratoria che si trova su una libreria nella stanza del cancelliere Ocato nel palazzo imperiale.

Il volume 6, *A metà anno*, è un libro sull'abilità Armatura pesante che si trova su uno scaffale del negozio Ferro e fuoco di Chorrol. Il volume 7, *L'altezza del sole*, è un libro sul Commercio che si trova su una scrivania degli uffici del

Corriere del cavallo nero nel quartiere del mercato della città imperiale. Il volume 8, *L'ultimo seme*, è un libro di Furtività che si trova su un guardaroba nella casa di Nuotatore-cittadino a Bravil.

I volumi 9 e 10 sono entrambi dedicati all'evocazione. Il primo è nella grande cappella di Talos a Bruma, mentre il secondo, *La gelata*, si trova su una scrivania della cappella di Dibella ad Anvil.

La serie da sette volumi ***Danza nel fuoco***: Tutti e sette i libri sono di abilità. I volumi 1 e 4, entrambi dedicati all'Acrobazia, si trovano su un guardaroba nella casa di Ganredhel a Cheydinhal e su un tavolo nella sala grande del castello di Kvatch. Il volume 2, dedicato al Blocco, è su un tavolo al piano terra della casa della guardia cittadina nella parte nord est del quartiere dei giardini elfici della città imperiale.

Il volume 3, dedicato all'Atletica, si trova su una libreria al piano superiore della casa di Uuras il pastore, all'angolo sud ovest di Skingrad. Il volume 5, dedicato alla Mira, è sullo scrittoio a fianco del caminetto della casa di Regner a Bruma. I volumi 6 e 7, entrambi relativi al Commercio, si trovano su uno scaffale al secondo piano della casa di Casta Scribonia a Chorrol, ma sono anche la ricompensa della quest mista "Le due facce della moneta" e, a volte, sono sparsi anche in mezzo al bottino.

La sfida dell'armaiolo: Troverete questo libro sull'abilità Armaiolo su uno scaffale al secondo piano della Gilda dei Guerrieri di Cheydinhal. Potrete anche acquistarlo dalla libreria Prima edizione nel quartiere del mercato della città imperiale. (Dovete leggere il libro per farvi addestrare da Gin-Wulm nella quest "Addestramento da Armaiolo.")

La magia bellica: Questo libro sulla Distruzione si trova su uno scaffale al piano superiore della grotta di Leafrot, a nord est delle sorgenti del fiume Panther.

Prima dell'era umana: Questo libro sul Misticismo si trova nel centro di stregoneria al piano terra dell'università arcana.

Vita della regina lupa: Questo libro di Oratoria si trova in un baule a casa di Armand Christophe nel quartiere del porto e può essere ricevuto come ricompensa dopo la quest mista "Preso nella caccia."

La freccia nera: Questa serie è composta da due volumi. Il primo, dedicato all'Acrobazia, è all'interno di un baule ai piedi del letto della casa di Torbal, a Brindle, un piccolo insediamento nella grande foresta a nord di Skingrad. Il secondo, dedicato alla Mira, si può trovare nel baule di Teinaava all'interno del santuario della Confraternita Oscura di Cheydinhal (sotto la casa abbandonata) o nel bottino dei boss vampiri e banditi. Il libro sarà anche la ricompensa della quest mista "Le due facce della moneta."

Il gioco dell'acquisto: Questo libro sul Commercio si trova su uno scaffale basso al secondo piano della casa di Fathis Ules nel quartiere dei giardini elfici della città imperiale.

Anequina di Cherim: Questo libro dedicato all'abilità Armaiolo si trova al secondo piano della libreria Prima edizione nella città imperiale.

Chimarvamidium: Questo libro dedicato all'abilità Armatura pesante si trova su uno scaffale nella caserma del complesso della legione nella città imperiale.

Colpo di Abernanit: Questo libro dedicato all'abilità Blocco, si trova in un baule sopra al guardaroba di una camera da letto nella Gilda dei Guerrieri di Anvil.

Pausa del drago: Questo libro dedicato all'abilità Alterazione si trova su uno scaffale sotto ad un tavolo al secondo piano della casa di Dovyn Aren, nel quartiere dei giardini elfici della città imperiale.

La rivolta di Firsthold: Questo libro sul Misticismo si trova in una libreria della cantina della Gilda dei Maghi di Cheydinhal.

Nastro d'oro al merito: Questo libro sulla Mira si trova in un baule nella stanza d'addestramento del santuario della Confraternita Oscura di Cheydinhal.

La favola di Hallgerd: Questo libro sull'abilità Armatura pesante si trova un baule al piano superiore della torre della Gilda dei Guerrieri di Chorrol.

Gli errori del castello di Xyr: Questo libro sull'abilità Distruzione si trova in una libreria al piano superiore della Gilda dei Maghi di Bravil.

Orsinium e gli orchi: Questo libro sull'abilità Armatura pesante si trova su una scrivania al centro del palazzo del signore nel castello di Bruma.

Ghiaccio e chitone: Questo libro sull'abilità Armatura leggera si trova in un baule ai piedi del letto al secondo piano dell'ala ovest della casa di Ahdarji a Leyawiin.

L'importanza dei dove: Questo libro sull'abilità Contundente si trova su un tavolo nella prima stanza del dungeon del castello di Bravil.

Incidente a Neocrom: Questo libro sull'abilità Illusione si trova su un guardaroba al secondo piano della banca dei Salici a Cheydinhal.

L'ultima guaina di Akrash: Questo libro sull'abilità Armaiolo si trova su uno scaffale al secondo piano della bottega Possibilità di combattere nella città imperiale.

La stanza chiusa: Questo libro sulla Sicurezza si trova in un baule nella grotta sotto il castello di Anvil.

L'ultima danza di Lord Jornibret: Dedicato alla disciplina dell'Armatura leggera, questo volume si trova sotto un tavolo nella grotta dei Piani desolati, a nord-nord ovest di Skingrad.

Il Lorkhan lunare: Questo libro dedicato all'Alterazione si trova sotto un tavolo capovolto all'inizio del mondo dei sogni di Henantier durante la quest mista "Attraverso un incubo oscuro"; si può ricevere come ricompensa dopo la quest mista "Le due facce della moneta"; e compare nei

bottini dei boss evocatori e negromanti.

Il racconto di Zoaraym: Questo libro sul Corpo a corpo si può ricevere come ricompensa nella quest mista "Le due facce della moneta" o in quella intitolata "La stagione dell'orso," ma si trova anche nei bottini delle tombe.

Lo specchio: Troverete questo libro dedicato all'abilità Blocco su uno scaffale nel magazzino al piano terra della caserma della guardia cittadina di Leyawiin.

I cinque volumi della serie *Il mistero di Talara*: Solo i primi quattro sono libri di abilità. Li troverete spesso nel bottino. I volumi 2, 3 e 4 (dedicati a Recupero, Distruzione ed Illusione) si possono trovare nel baule di Jorundr nella quest mista "Le due facce della moneta" e nel bottino dei boss negromanti ed evocatori. Il volume 4 compare anche sotto un tavolo all'interno di forte Caractacus, sulla sponda a nord del lago Rumare. Il volume 1, dedicato all'Acrobazia, compare sia nella quest sopracitata che nel bottino dei boss vampiri e banditi.

Notte sulla sentinella: Questo libro dedicato all'abilità Contundente si trova solo su uno scaffale al piano superiore della grotta di Goblin Jim, a nord di Skingrad.

Filogenia razziale: Questo libro dedicato all'abilità Recupero si trova all'interno di un baule nella sala della cappella di Stendarr a Chorrol.

Palla: Solo il volume 1 di questo set, composto da due libri, è dedicato ad un'abilità, precisamente all'Illusione. Si trova su un tavolo in fondo all'ultimo piano della torre di Arkved, a sud del lago Poppad.

La guardia sul retro: Questo libro dedicato all'abilità Armatura leggera si trova all'interno di un baule nella stanza di addestramento del santuario della Confraternita a Cheydinhal, sotto la casa abbandonata nei pressi della grande cappella di Arkay.

Sithis: Troverete questo libro sull'Alterazione su una scrivania nella sala della grande cappella di Zenithar a Leyawiin.

La canzone degli alchimisti: Questo libro di Alchimia si trova nel quartier generale dell'università arcana, in una libreria in fondo a piano terra.

Eccesso di ladri: Questo libro sulla Sicurezza compare in "Le due facce della moneta" (quest mista) e nel bottino dei boss banditi e vampiri.

Vernaccus e Bourlor: Questo libro dedicato all'abilità Mira si trova al piano terra del negozio I libri di Renoit di Chorrol. (Su uno scaffale, ovviamente.)

Carica del guerriero: Date un'occhiata al baule di Jorundr nella quest mista "Le due facce di una moneta" e nei bottini di negromanti ed evocatori per trovare questo libro.

In senso antiorario: Questo libro dedicato all'abilità Recupero si trova soltanto su una libreria in un angolo della Gilda dei Maghi di Leyawiin.

La serie *La regina lupa*: Sette libri di questa serie da otto volumi (tutti tranne il numero 8) sono di abilità. Il volume 1, sulla Sicurezza, si trova su uno scaffale a casa di Dro'Shanji a Bravil. Il secondo, sul Corpo a corpo, è su uno scaffale nel palazzo del re al castello di Skingrad. Il terzo, sull'Illusione, è sulla scrivania nel seminterrato della Gilda dei Maghi di Bruma. Il quarto, sul Commercio, è sul bancone dell'ufficio del commercio della città imperiale. Il quinto e il settimo, entrambi sull'Oratoria, si trovano su un tavolo al piano terra della casa di Hastrel Ottus nella città imperiale e su una libreria nelle stanze del signore nel castello di Cheydinhal. Il volume 7, sulla sicurezza, si trova invece su una libreria del santuario di Cheydinhal.

Storie d'amore

Ci sono un paio di persone a Cyrodiil che stanno prendendo in giro i loro sposi. Potete fare i detective privati e scoprire chi

sono gli amanti, ma non potete parlarne, purtroppo, alla metà tradita. Con un Ordine di 60, Roderic Pierrane (uno degli scommettitori dell'Arena) vi dirà che vede spesso Irene Metrick, sostenendo però che tra loro ci sia solo una buona amicizia. Vi dirà di non parlarne a sua moglie Elisa, perché "non capirebbe." Ed ha ragione, perché Pierrane e la Metrick sono *davvero* buoni amici. Se continuerete a sorvegliare Pierrane, che vive nel quadrante sud est del quartiere dei giardini elfici della città imperiale, scoprirete che dorme con la Metrick a

casa della donna nel quadrante sud ovest del quartiere la Domenica da mezzanotte alle 4 di mattina.

L'unico indizio che vi farà capire che c'è qualcosa che non va tra Heinrich Oaken-Hull e sua moglie è lo scetticismo che si respira ad Anvil relativamente ai matrimoni misti umani/Bosmer. La signora, Hasathil, riconoscerà le difficoltà del marito, che va "per mare nove mesi su dieci. Ma Anvil è una bella città ed i nove mi consolano." La consola anche Enilroth, che lavora da Morvayn. Seguiteli per scoprire che i due Bosmer si incontrano dalle 4 alle 8 di sera in uno stabile fuori Anvil. Ispezionando la casa di Oaken-Hull troverete una lettera d'amore sotto al piccolo tavolo girato l'angolo a sinistra non appena entrati nel secondo piano.

...E NON PROPRIO D'AMORE

Avete incontrato Mirabelle Monet? Gli elfi, gli orchi ed i Nord di Anvil parlano molto bene di lei. Questa addestratrice in Furtività di medio livello gestisce Il castello di prua, una pensione per marinai, ad Anvil. Non potrà offrirvi alcun tipo di alloggio. "Le stanze sono riservate ai marinai," vi dirà.

Andate lì da mezzanotte alle sei di mattina per vederla stare assieme a cinque dei suoi ospiti. La donna, a quanto pare, preferisce quel pazzo di Thurindil, un elfo boscoso.

A quanto sappiamo, non c'è possibilità di unirsi a questa bisboccia... e forse è meglio così.

TROPPA FEDELTA'

Sulle rive di uno stagno appena ad ovest di forte Nikel (che è a sua volta ad ovest della città imperiale, vicino alla strada dell'a-

nello rosso), vedrete galleggiare il corpo di uno zombi senza testa. Avvicinatevi per vedere che questo non-morto ha un nome: Nath Dyer. Sul suo corpo ci sono tre foglie di primula ed una lettera d'amore, leggermente diversa rispetto alle altre trovate nel gioco. Dyer era innamorato di una donna (il nome non viene rivelato), aveva chiesto il permesso per corteggiarla ed aveva usato la primula per richiamare la sua attenzione. A quanto pare, il suo tentativo di corteggiamento non ha avuto buon fine. Ci sono 25 copie di altre quattro lettere d'amore in giro per il gioco. Molte di esse sono lì solo per fare colore. (Quella nella casa di Oaken Hull è un'eccezione.)

In giro per Cyrodiil troverete un sacco di pezzi di carta di qualunque genere, da liste della spesa a ricevute, di utilità nulla o quasi nulla.

RUNE

Le pietre del destino non sono gli unici monoliti presenti nei boschi e nelle foreste. Troverete anche tre tipi di rune, molto simili a quelle del destino, da cui differiscono per l'iscrizione verde che compare su di esse.

Le 24 rune sono divise in tre tipi: Hestra, Reman e Sidri-Ashak (regnanti leggendari del passato di Cyrodiil), diverse l'una dall'altra per gli oggetti "legati" che offrono ed per i loro effetti.

Un oggetto legato è un'entità Daedric, evocata da Oblivion, che si comporta come un oggetto. Una volta armato, un oggetto legato smetterà di funzionare solo all'e-saurimento del relativo incantesimo. In questo caso, l'effetto si esaurirà dopo cinque minuti.

Le pietre di Hestra vi forniscono dei guanti ed un'arma (pugnale o mazza), dipendente dal valore delle vostre abilità Contundente e Lama. (In caso di pari, riceverete una mazza.) Quelle di Reman forniscono corazza e spada (o un'ascia), mentre quelle di Sidri-Ashak forniscono elmo ed arco.

Le 10 rune di Hestra si trovano:

- A sud est di Bruma, appena ad est dell'incrocio tra le strade d'argento e arancione.
- Poco più a nord della prima pietra, a sud del punto in cui la strada d'argento vira ad ovest verso Bruma.
- A nord ovest della stessa Bruma.
- A nord ovest di Cheydinhal, a sud ovest delle caverne del lago Arrius.
- A sud-sud est di Cheydinhal e ad est-nord est del vicino lago Poppad.
- A sud di Cheydinhal sulla sponda ovest del fiume Reed, a nord del punto in cui si getta nel Corbolo.
- A circa metà strada tra Cheydinhal e Bruma, ad est della grotta del Dente d'argento.
- Sulla strada dell'anello rosso a nord est della città imperiale, poco più a nord di forte Chalman.
- Sulla riva ovest del lago Rumare, tra forte Caractacus e forte Empire.
- Al centro dell'ampia penisola sull'angolo nord ovest della grande isola al centro del lago Rumare.

Le nove rune di Reman si trovano:

- Ad est di Kvatch e a sud ovest di forte Istirus, poco sopra il fiume Strid.
- A fianco della strada d'oro ad est di Kvatch e a sud est dell'accampamento di Ra'sava.
- Ad ovest della città imperiale, a sud est della grotta di Rompicollo.
- A nord ovest di Skingrad, a sud ovest della grotta di Piani desolati.
- A nord-nord est di Kvatch, tra le rovine Ayleid di Talwinque (a sud est) e di Varondo (a nord ovest).
- Appena a nord ovest di Kvatch.
- Ad est della parte meridionale del fiume Pescedargento, tra la rovina Ayleid di Ondo a sud ovest e la caverna di Arrowshaft a nord est.
- A sud del ponte della strada gialla sul fiume Panther, appena a nord ovest della strada quando vira a sud ovest per girare attorno ad alcune colline.
- Appena a nord est di Leyawiin, tra la strada gialla e la tomba di Amelion.

Le cinque rune di Sidri-Ashak si trovano:

- Appena a nord del dungeon di Sancre Tor.
- Sulla strada arancione a sud ovest di Bruma, a sud est della grotta di Underpall.
- A nord ovest di Anvil.
- Appena a nord del santuario di Azura tra i monti Jerall.
- Sulla sponda meridionale del lago Rumare, a fianco della strada dell'anello rosso, dall'altra parte del lago a sud ovest della grotta di Fatback.

Pietre sigillo

Durante la vostra avventura all'interno dei regni di Oblivion, sia nella quest principale che in certe quest miste ("Il cavaliere ribelle" e "Attacco a forte Sutch") che nel tentativo di chiudere portali in boschi e foreste, recupererete diverse pietre sigillo. Forse le avete già provate. Beh, ce ne sono molte di più di quel che sembra, tutte dotate di effetti che possono intralciare il nemico e, logicamente, spianarvi la strada. Quando attivate la pietra in cima ad una cittadella Daedric, potete prenderla e tenerla. (L'unica eccezione è la grande pietra sigillo della missione della quest principale "Grande cancello," siccome dovrete darla a Martin al vostro ritorno. Potrete però prendere quella caduta dal cingolato in seguito alla sua esplosione sul campo di battaglia fuori Bruma.) Selezionatela nell'inventario per stregare un oggetto non ancora stregato senza aver bisogno di un altare. Ci sono ben 150 tipi di pietre sigillo, appartenenti a 30 diverse varietà, con cinque livelli di potere magico ciascuno. Il tipo di pietra che riceverete in una determinata torre viene scelto casualmente dal gioco. Teoricamente, quindi,

riceverete più volte la stessa roccia, nonostante ognuna abbia un numero prefissato di usi consentiti (il più basso è 18, il più alto 80, anche se, viste tutte le possibilità, non incontrerete questi limiti prima dell'uscita del prossimo gioco della serie Elder Scrolls).

Ogni pietra ha un paio di incatamenti esclusivi, uno che ha effetto su un nemico e sulle sue abilità, l'altro che agisce direttamente sul vostro personaggio. Se selezionate un'arma, vi sarà offerto solo l'incantamento anti-nemico, che avrà effetto quando colpirete con l'arma stessa. Se selezionerete un vestito o un'armatura, vi verrà offerto solo l'incantamento con l'effetto costante sul personaggio.

Una volta che avrete finito con l'incantamento, la piestra svanirà.

Il potere di questi incantamenti è determinato dal vostro livello. Tra i livelli 1 e 4 riceverete sempre una Pietra del Sigillo Discentente (la più debole); tra i livelli 5 e 8 una pietra Sottostante; tra i livelli 9 e 12 una pietra Latente; tra i livelli 13 – 15 una pietra Ascendente; al livello 17 e superiori una pietra Trascendente (la più forte).

Inc. delle Pietre del Sigillo

Effetto Sul Nemico	Effetto sul Personaggio
Assorbi Agilità	Fortifica Agilità
Assorbi Sopportazione	Resisti a Malattia
Assorbi Energia	Fortifica Energia
Assorbi Salute	Fortifica Salute
Assorbi Intelligenza	Fortifica Intelligenza
Assorbi Magicka	Fortifica Magicka
Assorbi Velocità	Fortifica Velocità
Assorbi Forza	Fortifica Forza
Fardello	Piuma
Danno Energia	Fortifica Energia
Danno Salute	Fortifica Salute
Danno Magicka	Fortifica Magicka
Demoralizza	Fortifica Volontà
Disintegra Armatura	Scudo
Dissipa	Assorbi Incantesimo
Disintegra Arma	Fortifica Abilità Lama
Disintegra Arma	Fortifica Abilità Contundente
Danno da Fuoco	Scudo di Fuoco
Danno da Fuoco	Luce
Danno da Fuoco	Resisti al Fuoco
Danno da Gelo	Scudo di Gelo
Danno da Gelo	Resisti al Gelo
Danno da Gelo	Camminare sull'Acqua
Danno da Colpo	Occhionotturno
Danno da Colpo	Resisti al Colpo
Danno da Colpo	Scudo di Colpo
Silenzio	Camaleonte
Silenzio	Resisti alla Magia
Trappola per l'Anima	Resisti alla Magia
Allontana Non-Morto	Individua Vita

Allenarsi Osservando

In un paio di posti, potete far salire le vostre abilità semplicemente stando a guardare dei PNG che combattono.

Uno è un piccolo padiglione a nord dell'Arena, dove i gladiatori Branwen e Saliith si allenano nel combattimento a mani nude dalle 6 a.m. all'1 a.m. Avvicinatevi ai guerrieri per un minuto o più. Otterrete presto un messaggio in cui vi verrà detto che avete appreso dei trucchi e che la vostra abilità Corpo a Corpo è salita di 5 punti.

L'altra locazione è la piazza fuori dal Tempio del Signore delle Nubi. Qui i combattenti sono Pelagius e Fortis, l'orario va dalle 5 a.m. alle 8 p.m., e le abilità che crescono sono Lama e Blocco (2 punti ognuna).

Quest Libere

Sott'Acqua

Scrigni

Molti scrigni sono nascosti sotto il mare e negli stagni. I più interessanti sono posizionati:

- Subito a sud della grata nel muro sud di Cheydinhal. Contiene dell'oro e, se siete fortunati, qualche gemma e qualche cianfrusaglia.
- Nel mezzo della Baia di Niben, a sud est di Bravil, troverete un paio di scrigni nelle vicinanze dell'entrata della Grotta dello Stregone (che visiterete nella quest della Gilda dei Ladri "Freccia Districazione"). Entrambi contengono oro, con il 15% di possibilità di trovarci un grimaldello e il 10% di trovarci qualche pepita d'argento, un martello per riparazioni, delle frecce, delle pozioni e una pergamena.

I seguenti sono identici nel contenuto alla maggior parte di quelli sulla superficie (consultate la sezione specifica). Li troverete:

- Subito al largo dei moli di Anvil, dal punto dove Astia Inventius sta dipingendo.
- Due si trovano in un piccolo lago nelle grandi terre del West Weald tra Forte Black Boot e la rovina Ayleid Nornalhorst.
- Nella sorgente più a sud est del Fiume Bianco.
- Sotto il molo sul piccolo lago nei pressi della fine della Strada Nera e ovest di Chorrol.
- Accanto alla roccia centrale in un piccolo stagno a nord di Skingrad.
- A largo della Costa d'Oro a ovest della rovina Ayleid Beldaburo.
- In fondo a una cascata a sud ovest della rovina Ayleid Ondo, nel restringimento nord – sud del Fiume Silverfish.
- Accanto al molo a sud ovest dell'Accampamento del Cane Nero sul Fiume Panther.
- Vicino al punto più a sud della sorgente più a sud del Panther.
- All'estremità est di uno stagno a nord est dell'Acc. Marciatori, a nord – nord est di Cheydinhal.
- All'estremità sud est di una palude a sud est di Forte Doublecross, a nord est di Cheydinhal sul confine ovest di una grande palude.
- In una regione paludosa a est – sud est del Santuario di Nocturnal, a nord - nord est di Leyawiin sulla Strada Gialla, e subito a nord ovest della strada per Mara.
- Sotto il ponte della Strada Verde, attraversando un'insenatura senza nome del Basso Niben a sud est di Bravil.
- Sul fondo della Baia di Topal, a sud est della Caverna Tidewater.
- Dove la Baia di Topal s'incontra con il Niben Basso.
- Sul lato nord del Lago Poppad.
- Accanto a un molo sulla spiaggia est del Lago Rumare a nord ovest della Locanda Wawnet.
- Sott'acqua accanto a una grossa roccia in una palude a sud est della Caverna Fieldhouse.
- Sotto un piccolo molo sul lato nord delle sorgenti del Fiume Corbolo.
- Sott'acqua subito a est di un isola triangolare nel Basso Niben, a sud est della Caverna Reedstand e a nord - nord est di Forte Redman.
- In fondo a uno stagno a est della Caverna del Riposo dell'Ombra, con un altro sotto una cascata a nord.
- A ovest - nord ovest di Chorrol nelle Highland Coloviane, in fondo a uno stagno a nord di un santuario inattivo.

A Caccia di Molluschi

Come in Morrowind, ve ne potrete andare sott'acqua a caccia di molluschi. Ce ne sono più di 300 sparsi per il mondo di gioco, e avete il 75% di possibilità di trovarci dentro una perla.

Dove? Sono un po' ovunque. Comunque ne troverete gruppi di tre o più solo in pochi posti.

C'è solo un posto dove se ne trovano quattro: nel Lago

Rumare a nord – nord est della Grotta dell'Inghiottito.

Troverete gruppi di tre molluschi nel lago subito a sud del gruppo da quattro; nei pressi della spiaggia nord, a nord dell'uscita delle fogne della Prigione Imperiale; subito a sud est dei moli nei pressi della stessa uscita; a nord e a nord est dell'uscita nord delle fogne della Città Imperiale; e a sud est della Città Imperiale, a est della Grotta di Fatback.

Lontano dal lago, altri gruppi vi aspettano nel Mare di Abecean a ovest delle rovine Crowhaven sulla Costa d'Oro e in uno stagno a sud della Grotta Nisn, nella larga distesa spopolata lungo il confine con Elsweyr tra Skingrad e Bravil.

Quest non documentate

Matrona di Uderfrykte

Un mostro si nasconde nelle aree a nord est di Cyrodiil.

Sentirete parlare della creatura in un paio di posti. Il più accessibile è l'Accampamento di Aerin verso sud ovest. Dal campo, dirigetevi verso nord – nord est dietro le rocce dove troverete il corpo di Andre Labouche. Sul corpo c'è una lettera di sua figlia, che parla della bestia chiamandola l'Orrore della Roccia del Tuffo (un'altra traccia ben visibile del mostro è lo stato del cadavere di Labouche).

La Roccia del Tuffo è il pinnacolo che si trova a nord est. Come arrivare lì sopra? Non c'è un sentiero agibile per farcela, ma noi siamo saliti dirigendoci a sud dall'accampamento e quindi siamo andati, lungo la montagna, alla ricerca di sporgenze da utilizzare per arrivare in cima. Una volta arrivati, andate verso nord fino a un burrone. Seguitelo verso sud ovest. Salite sul lato ovest alla prima opportunità, seguite i declivi a ovest e vi troverete davanti la Roccia del Tuffo.

Qui troverete un accampamento disabitato: una tenda, degli approvvigionamenti e il diario di Agnar, dove è annotata l'ascesa fino al livello più alto della tribù Nord a Thirsk, il suo matrimonio con Svenja Snow-Sing, e la loro missione per distruggere la Matrona Uderfrykte.

Se avete giocato Bloodmoon, l'espansione di Morrowind, questo nome vi sarà familiare. Sull'isola di Solstheim, il giocatore incontrava Svenja, uccideva un mostro chiamato Udyrfrykte, e assumeva il comando della tribù Thirsk (Agnar the Unwavering scrive che l'eroe è andato via in cerca di nuove sfide). Bene, quella creatura era il pargolo di quella che state per affrontare.

Leggete tutto il diario perché contiene consigli utili per la prossima battaglia. La mamma di Udy ha 500 punti salute, l'abilità Camaleonte, e il 100% di resistenza al gelo. Ma è vulnerabile al fuoco quanto è immortale contro il freddo. Quindi, tirando le somme, vi serve qualche incantesimo del fuoco di un certo livello o un'arma incantata con una magia del fuoco (la Marchio d'Oro della quest Daedric "Boethia" andrà benissimo) per vincere il combattimento senza troppi problemi.

(Mentre vi trovate all'accampamento, andate verso la sporgenza a ovest per avere un panorama spettacolare della zona nord est di Cyrodiil e per ottenere sulla mappa la locazione della Caverna di Kingcrest, della rovina Ayleid Fanacas e della Grotta di Quickwater.)

Ma dove si trova l'animaletto? Tornate indietro al burrone che avete usato per raggiungere la Grotta del Tuffo e seguitelo verso sud est fino ad una sporgenza coperta da rocce. Qui troverete il corpo dello sfortunato Agnar insieme alla Matrona. Agnar non ha addosso nulla di eccezionale ma Svenja, ridotta a pezzi e che ancora deve essere digerita dal mostro, ha con se l'Arco di Frostwyrm (con un incantamento di 15 punti di Danno da Gelo).

Un Anello di Chiavi

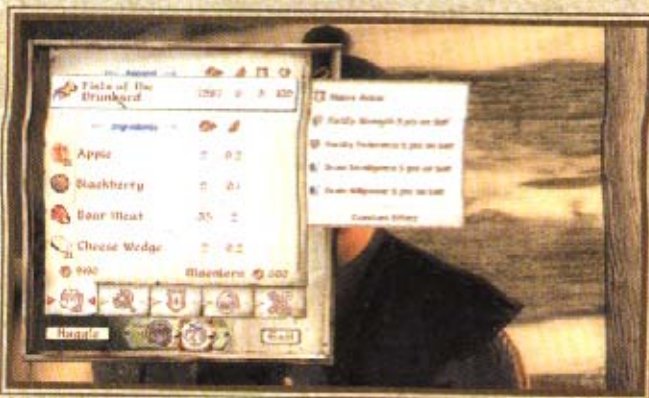
A Passo del Pallore (una valle nascosta che esplorerete nella missione "Sollevare il Velo") è disponibile una piccola quest. Nascosti per la valle ci sono quattro contenitori: tre con dentro delle chiavi (ognuna delle quali sblocca il contenitore successivo della sequenza) e il quarto con un potente anello magico.

Dalla torre con l'entrata per il Forte Passo del Pallore, scendete per il percorso verso il lago ghiacciato. Invece di proseguire verso sud lungo il sentiero, girate a nord. Salite per le rocce e girate intorno ai detriti della fortezza distrutta; sopra, contro le rocce, dopo un grosso fungo, troverete un barile contenente un nota accartocciata e una chiave arrugginita. La nota racconta del furto di un anello di uno stregone, dell'inseguimento da parte di quest'ultimo e del nascondimento dell'anello.

Vedete la seconda torre, a ovest di quella avete già visitato, in cima sul lato della montagna? Salite ed entrateci. Ora, vedete il cespuglio sotto e davanti a voi? Lo scrigno è sotto di esso. Contiene una "Vecchia Chiave".

Il contenitore successivo è accanto al sentiero. Dalle statue, seguite il sentiero su per la collina verso sud est. Dove il sentiero gira dritto a sud, vedrete, subito alla vostra sinistra, una sezione curva di un muro di pietra e delle grosse rocce grigie. Lo scrigno, che contiene una "Chiave Dimenticata", è dietro le rocce.

L'ultimo è più difficile da raggiungere. Si trova molto in alto sulle montagne all'estremità sud della valle, e non è nelle vicinanze del sentiero. Ritornate alla porta della Traccia del Serpente e andate a ovest. Il declivio sarà inizialmente troppo ripido per essere scalato. Ma continuando verso ovest diverrà pian piano più praticabile. Dirigetevi verso sud fino alla grande roccia grigia. Dentro, ci troverete il Diadema dell'Onnipotenza, un anello che potenzia l'Agilità, la Resistenza, la Velocità, la Forza e la Volontà di tre punti ognuno!

Oggetti Unici

Molti negozi di Cyrodiil offrono almeno un oggetto che non può essere comprato o trovato altrove.

Ah, costano veramente molti pezzi d'oro.

Corazze

I Pugni dell'Ubriaco, in vendita alla Boccia Fluente di Anvil, sono dei guanti pesanti che potenziano di 5 punti gli attributi di Forza e Resistenza ma penalizzano della stessa cifra l'Intelligenza e la Volontà.

I Guanti dell'Ingordigia, disponibili da Martello e Ascia a Bruma, succhiano 30 punti dalla vostra salute per aggiungerne 15 alla Forza.

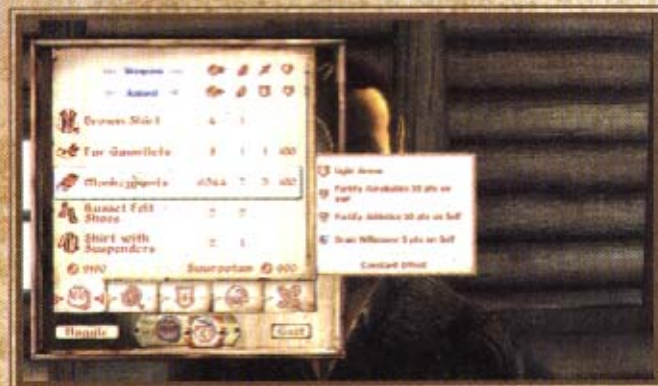
La Forza devastante di Dondoran, disponibile da i Venti del Nord a Bruma, è una corazza nanica che potenzia la Forza e la Resistenza di 10 punti ognuna, ma ne toglie altrettanti a Velocità e Atletica.

I Pantaloniscimmia, disponibili da Novaroma a Bruma, sono dei gambali che danno 10 punti ad Acrobazia e Atletica ma ne succhiano 5 dalla Volontà.

Lo Speciale di Rasheda, disponibile da Fuoco e Acciaio a Chorrol, è un paio di guanti che potenzia l'attributo Forza e l'abilità Armaiolo di 5 punti ognuno.

Gli Stivali Lesto Mercante, disponibili da Merci e Prodotti del Nord a Chorrol, fortificano le abilità Commercio e Oratoria di 10 punti ognuna e l'attributo Velocità di 5, ma aggiunge un 30% di debolezza alla malattia e ai veleni.

L'Egida dell'Apocalisse, disponibile da La Miglior Difesa nel

Distretto del Mercato della Città Imperiale, è una corazza pesante che potenzia le abilità Lama, Contundente e Armatura Pesante di 5 punti ognuna, al costo di un po' di salute (-20 punti) e di 5 punti Fortuna.

Gli Stivali Mercurio, disponibili da Eleganza Divina nel Distretto del Mercato, potenziano gli attributi Agilità e Velocità di 10 punti ognuno, al prezzo di -5 punti nelle abilità Armatura Leggera e Armatura Pesante.

Il Diritto di Nascita di Astalon, disponibile alla Caraffa Dorata nel Distretto del Mercato, è una corazza elfica che potenzia l'Agilità di 5 punti e la Magicka di 50.

Le Mani dell'Atronach, disponibili all'Emporio Mistico, sempre nel Distretto del Mercato, sono dei guanti pesanti d'ebano con un 20% di resistenza a fuoco, gelo e colpo.

La Torre dei Nove, disponibile da Scudi del Muro di Pietra nello stesso distretto, è uno scudo pesante Akaviri con un incantesimo Scudo del 5% e con un potenziamento delle abilità Blocco e Armatura Pesante di 5 punti ognuna. Purtroppo l'abilità Armatura Leggera verrà decurtata di 10 punti.

L'Elmo del Cercatore Profondo, disponibile da Le Merci dei Tre Fratelli, sempre nel Distretto del Mercato, è un elmetto pesante nanico che dispone dell'incantesimo Luce (60 piedi), da un 30% di resistenza alle malattie e al veleno, e succhia la velocità di 5 punti.

L'Elmo della Ferocia, disponibile da Martello e Pinze a Skingrad, succhia 5 punti a Intelligenza, Personalità e Volontà per darli a Lama, Contundente e Corpo a Corpo.

VESTITI

Il Grembiule del Maestro Artigiano, disponibile da Le Merci di Qualità di Lelles, potenzia le abilità Alchimia, Armaiolo e Sicurezza, di 5 punti ognuna.

La Veste della Creatività, disponibile da Il Buon Affare a Bravil, potenzia gli attributi di Intelligenza e Personalità di 5 punti ognuno, facendo però perdere 5 punti in Volontà.

L'Anello Trasmutazione, disponibile da La Fortuna dello Stregone a Bravil, succhia 10 punti dagli attributi Forza e Resistenza dandone 50 a Magicka.

Il Cappuccio del Consigliere, disponibile da Venti del Nord a Bruma, potenzia l'abilità Oratoria di 10 punti e da il 25% in più di resistenza ai veleni.

La Tonaca del Druido, disponibile nel negozio Merci e Provviste da Borba a Cheydinhal, dona l'effetto dell'incantesimo Individua Vita (40 piedi) e potenzia l'Alchimia e la Mira di 5 punti, ma succhia ben dieci punti dall'Abilità Lama.

I Calzoni Imperiali, disponibili da La Borsa dalle Molte Monete nel Distretto del Mercato della Città Imperiale, potenzia l'attributo Personalità, e le abilità Commercio e Oratoria di 5 punti.

Il Velo del Veggente, disponibile da Incantesimi Scontati di Edgar, nel Distretto del Mercato della Città Imperiale, da l'effetto dell'incantesimo Individua Vita (60 piedi) e fortifica la Volontà di 5 punti.

Il Mantello del Boscaiolo, disponibile da L'Ingrediente Principale, sempre nel Distretto del Mercato, potenzia l'attributo Velocità e l'abilità Alchimia di 5 punti, mentre ne sottrae altrettanti da Forza e Resistenza.

L'Anello dello Spettro, disponibile alla Gioielleria Diamante Rosso, sempre nel Distretto del Mercato, da l'effetto di Piuma al 100% (caduta lenta) e quello Camaleonte al 25%, oltre a potenziare le abilità Sicurezza e Furtività di 5 punti. In negativo la Forza scenderà di 10 punti mentre la Resistenza di 5.

Gli Stivali di Nistor, disponibili da Ottime Merci con Garanzia a Leyawiin, potenziano gli attributi Velocità e Atletica di 5 punti ognuno, e vi permettono di respirare sott'acqua.

L'Anello Incantesimi, disponibile da Tutto Ciò che è Alchemico a Skingrad, potenzia gli attributi Resistenza e Fortuna e l'abilità Alchimia di 5 punti, ma ne toglie 10 a intelligenza.

La Veste del Bardo, disponibile da Commercianti Coloviani a Skingrad, incrementa l'attributo Personalità e l'abilità Oratoria di 5 punti, al costo di 5 punti Volontà.

ARMI

Da I Pacificatori di Morvayn ad Anvil, troverete la Mazza Sottomissione, che da 20 punti alla salute ma fa scendere l'energia di 50.

L'Arco della Punizione, disponibile da Il Paradosso dell'Arciere a Bravil, toglie 15 punti alla Mira del nemico per un minuto e ne toglie 5 a voi in Agilità.

La Sciabola del Capitano Kordan, disponibile da Il Cavaliere di Mara

a Cheydinhal, vi permette di assorbire 10 punti dagli attributi Agilità e Resistenza e dall'abilità Lama del bersaglio per 30 secondi.

Nel negozio Bastoni di Rindir nel Distretto del Mercato della Città Imperiale, troverete Apotheosis, un bastone che danneggia il suo bersaglio con 33 punti contemporanei di fuoco, gelo e colpo.

Da le Merci dei Tre Fratelli, nello stesso distretto, potete comprare la Lama da Squarto Akaviri con un effetto simil acido che disintegra le armi e le armature degli avversari.

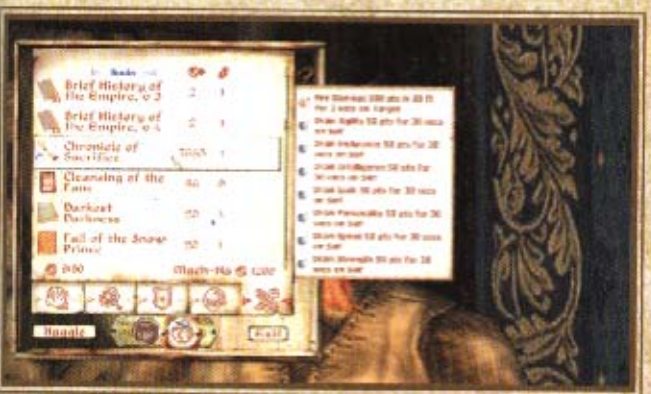
Da Merci "Come Nuove" di Jensine, sempre nel Distretto del Mercato, c'è la Lama da Guerra Akaviri, che danneggia la Salute del bersaglio (15 punti), la sua Energia (30 punti), e la sua Magicka (30 punti).

L'Ascia dell'Odio, da La Possibilità di Combattere, nello stesso distretto, sottrae 5 punti alla Forza, alla Volontà e alla Resistenza del bersaglio.

La Mannaia di Destarine, disponibile da La Linea di Divisione a Leyawiin, sottrae 5 punti dalla Forza e dalla Resistenza del bersaglio.

Pergamene

Da I Libri di Renoit a Chorrol, troverete la Pergamena del Cavaliere Tempesta, che permette di eseguire una Resistenza al Colpo del 100% per 5 secondi e, contemporaneamente, di fare 100 punti di danno da colpo ai bersagli entro 25 piedi.

Da Libri del Sud a Leyawiin si trova la Cronaca Nexus di Fuoco, che fa danno da fuoco (30 piedi) e sottrae punti alla resistenza.

La Cronaca del Sacrificio, acquistabile da Libri di Mach-Na a Cheydinhal, non è una buona pergamena. Sottrae 50 punti dai vostri attributi per 30 secondi causando 100 punti di danno da fuoco agli avversari entro i 100 piedi.

Mentre il Documento Puerile Banter, acquistabile da Prima Edizione nella Città Imperiale, fortifica la Resistenza e la Volontà di 50 punti per cinque minuti, e vi succhia 50 punti a Personalità e Oratoria per due minuti e mezzo.

Repliche

A fare da contraltare agli oggetti unici, ci sono 22 tipi di squallide copie, di armi e armature di nessuna utilità, sparsi per il gioco. Ognuna delle 13 varietà di armi e della 9 varietà di corazze fanno Danno 1 e hanno la Resistenza sempre a 1.

Che cosa sono questi oggetti "cerimoniali"? Sono tenuti in vetrine chiuse con serrature da quatto o cinque tamburi nelle filiali della Gilda dei Guerrieri, a Castello Bravil, nella Torre dell'Arci Mago dell'Università Arcana della Città imperiale, e a casa di Francois Motierre a Chorrol. Li potrete osservare attraverso il vestro notandone l'esoticità... ma per capirne l'inutilità dovrete prenderli in mano.

Il gioco permetterà di capire all'avventuriero diligente quanto siano inutili. Un po' di questi oggetti sono sparsi per il gioco in modo che possiate esaminarli velocemente: l'arco nanico si trova al Paradosso dell'Arciere a Bravil, la spada lunga elfica in una nicchia della rovina Ayleid a Kemen e l'elmo elfico su una tomba della rovina Ayleid Lipsand Tarn.

La Caccia al Vampiro

Abbiamo già parlato del fenomeno del vampirismo. L'altra faccia della moneta è uccidere i vampiri.

Avete completato la missione "Ordine del Sangue Virtuoso"? Se sì, sapete già che potete ottenere 250 monete d'oro per ogni porzione di polvere di Vampiro che portate a Roland Jenseric. Andare a caccia di Vampiri può rivelarsi un'impresa fruttuosa.

Li troverete nelle seguenti locazioni: nelle rovine Ayleid Fanacas (a nord – nord est di Cheydinhal), Lipsand Tarn (a nord di Chorrol), Ninendava (a est – nord est del dungeon Sancre Tor), e Nornalhorst (a est – sud est di Skingrad); nella Grotta Vuota (a ovest di Cheydinhal); nella Caverna Crostadisangue (nella missione della Gilda dei Maghi "Informazioni a Pagamento"); a Crowhaven (dalla quest mista "Origine del Principe Grigio"); nei Forti Carmala (a sud di Chorrol), Hastrel (a nord – nord ovest di Kvatch), Naso (oltre il Fiume Reed a sud – sud est di Cheydinhal), Redman (sulla spiaggia ovest del Basso Niben a nord ovest della Roccia del Pescatore), Redwater (nella missione della Confraternita Oscura "Una Questione d'Onore"), e Vlastarus (a est di Skingrad); nella Miniera Sventrata (nella quest Daedric "Azura"); nella tana sotto la casa di Jakben Imbel a Talos Plaza (nella quest della Gilda dei Ladri "Gli Stivali di Springheel Jak"); nella Grotta Commemorativa (da "L'Ordine del Sangue Virtuoso"); e al Pantano di Redwater (nella quest mista "Cura del Vampiro").

I Wayshrine e gli Altari delle Cappelle

I wayshrine, strutture circolari romaniche che si trovano nelle aree selvagge, sono le controparti Divine dei santuari Daedric. Non offrono missioni (anche se una nascosta c'è), ma danno benedizioni. Se avete fatto crescere la vostra fama dall'ultima visita a un wayshrine, riceverete una benedizione interagendoci.

Le benedizioni delle varie divinità hanno molto in comune. Ognuna ripristinerà tutti e otto gli attributi, 200 punti salute e curerà qualsiasi malattia. Inoltre, ogni benedizione, incorpora un effetto unico, normalmente un potenziamento di 10 punti per 10 minuti di una delle vostre caratteristiche.

Un beneficio secondario: una volta che avete visitato un wayshrine di una divinità, potete ricevere benedizioni (con metà dell'intensità e della durata di una benedizione del wayshrine) dal santuario della stessa divinità, che troverete dentro le otto cappelle maggiori delle città di Cyrodiil.

Comunque, i grossi altari centrali dei Nove all'interno delle cappelle (e nelle quattro cappelle minori), funzionano indipendentemente dai wayshrine e danno gli stessi benefici delle loro benedizioni, senza l'effetto unico. Li potete usare se non avete una taglia sulla testa e se la vostra fama supera la vostra infamia.

E, infine, una volta avrete interagito con i wayshrine di ognuno dei nove dei, interagite semplicemente con un altare delle Nove Divinità per ricevere un nuovo potere: la Grazia del Pellegrino, che potenzia tutti gli otto attributi di 10 punti per cinque minuti.

I Wayshrine

Akatosh

I quattro wayshrine sono: a sud est di Skingrad e a est della rovina Ayleid Silorn; a est di Anvil e subito a nord di Forte Strand; a sud di Bruma e a nord della Strada Arancione; e subito fuori le mura sud di Cheydinhal. Benedizione: Magicka e Velocità.

Arkay

I tre wayshrine sono: parecchio a sud ovest di Skingrad e a sud della rovina Ayleid Silorn, nei pressi del confine di Elsweyr; a nord di Anvil, a nord della Locanda Croce di Brina sulla Strada Dorata e subito a sud est della Miniera Desolata; e a sud ovest di Skingrad, a sud est dell'Accampamento del Ratto Grasso. Benedizione: Salute.

Dibella

I tre wayshrine sono: subito a sud ovest della Città Imperiale, sulla Strada Rossa ad Anello e est di Forte Virtue; parecchio a nordest di Leyawiin, a est della Strada Gialla e a sud est della Locanda del Drago Ubriaco; a sud di Chorrol e subito a nord est di Forte Carmala. Benedizione: Personalità.

Julianos

I quattro wayshrine sono: a sud – sud est di Chorrol, tra Weatherleah e le Caverne di Fondo di Roccia a ovest – nord ovest; a nord est di Cheydinhal, a nord di Forte Ferragut; a sud della Città Imperiale, sulla Strada Gialla a metà tra l'incrocio con la Strada Rossa ad Anello e la Grotta del Legno Incrinato; e subito a ovest – nord ovest della Città Imperiale sulla grossa isola centrale del Lago Rumare. Benedizione: Intelligenza e Magicka.

Kynareth

I tre wayshrine sono: a equidistanza andando a nord ovest da Skingrad e a sud ovest da Chorrol, a nord – nord ovest di Forte Dirich, a est – sud est della rovina Ayleid Nonugalo e a sud ovest delle Caverne Fondo di Roccia; nel Bacino di Nibenay, sulla spiaggia nord est di un lago senza nome tra la Strada Gialla e il restringimento più a nord del Fiume Silverfish; subito oltre la Strada Dorata a est di Skingrad (se avete completato il segmento della Quest Principale "Il Santuario di Dagon", nelle vicinanze ci troverete il Cancello di Oblivioni di Skingrad). Benedizione: Agilità.

Mara

I tre wayshrine sono: a ovest di Skingrad, tra la Miniera Maledetta e il Santuario di Meridia; a nord est di Leyawiin, parzialmente sommerso nella palude a sud ovest della Caverna Fieldhouse; e a nord ovest di Anvil (se avete completato il segmento della Quest Principale, "il Santuario di Dagon", nelle vicinanze ci sarà il Cancello di Oblivion di Anvil). Benedizione: Volontà.

Stendarr

I tre wayshrine sono: a sud ovest di Chorrol, nelle vicinanze del confine di Hammerfell, in cima alla "e" delle Highland Coloviane; a sud est del santuario di Sheogorath, subito a ovest della Strada Verde, a metà strada tra Leyawiin e Bravil; sulla penisola centra sulla spiaggia est del Lago Rumare. Benedizione: Resistenza.

Tiger Septim

I tre wayshrine sono: a metà tra Skingrad e Kvatch, subito a est della rovina Ayleid Miscarcand; a sud della Città Imperiale, sulla Strada Verde subito a sud est della Locanda del Cattivo auspicio; e a sud – sud est della Città Imperiale, sul lato ovest del Niben Superiore, tra il santuario di Hircine e Forte Variela. Benedizione: Forza.

Zenithar

I tre wayshrine sono: lungo la Strada Dorata a sud ovest di Kvatch e subito a sud est della Locanda di Gottshaw; a sud della Locanda di Faregyl, poco oltre la Strada Verde a sud della Città Imperiale; e subito a nord della Miniera Allagata, che è subito a nord di Bravil. Benedizione: Fortuna.

Ci sono un paio di wayshrine in rovina, uno a nord est della Miniera Franata, nelle Montagne di Valus e l'altro sul confine di Hammerfell nelle montagne a ovest - nord ovest di Chorrol. Non potete interagirci... ma in ognuno c'è uno scrigno con un bottino piuttosto modesto.

SCRIGNI SPARSI

Ci sono dozzine di scrigni sparsi per le terre di Cyrodiil. Alcuni sono semplici da trovare. Sono posizionati, generalmente, dentro le arce delle rovine o nei pressi delle entrate dei dungeon. Altri sono posizionati veramente in luoghi angusti.

- All'estremità nord ovest del ponte che si estende verso nord ovest attraverso il Lago Rumare, tra la Città Isola e la terra ferma, una bara contiene una scatola di gioielli, una pozione per camminare sull'acqua e una di cura. La scatola contiene almeno tre gioielli, con il 10% di possibilità che uno di essi sia magico, e con il 10% di possibilità che ci sia un'altra pozione.
- All'estremità di una banchina a nord della rovina Ayleid Vilverin, subito oltre l'uscita delle Fogne Imperiali, c'è una cassa aperta. Dentro la cassa c'è una scatola di gioielli. Dentro la scatola troverete dell'oro, una pepita d'argento e un gioiello.
- Sulla via per Jeralls, a est – sud est di Bruma, c'è un accampamento senza nome. Nello scrigno vicino troverete oro e delle altre cianfrusaglie.
- A sud est di Bravil e a sud ovest di Forte Irony, sul lato ovest del canale tra la Baia di Niben e il Basso Niben, c'è una casa bruciata. Le rovine contengono un sacco di grano strappato, una cassa di cianfrusaglie e uno scrigno che contiene dell'oro, con la remota possibilità di trovarci un grimaldello, una pepita d'argento, un martello per riparare, delle frecce, una pozione realitiva alla furtività e una pergamena.
- Sul lato ovest del Niben Superiore, a sud ovest della rovina Ayleid Culotte, troverete una banchina in disuso. La maggior parte delle cose qui, sono di nessuna utilità, ma troverete uno scrigno simile a quello descritto sopra.
- Avete trovato il naufragio alla bocca del Fiume Brena, che separa Cyrodiil da Hammerfell? Il naufragio in se è inaccessibile, ma sulla piccola isola subito verso ovest, troverete un altro scrigno simile a quello descritto sopra e uno scrigno aperto che contiene un'urna d'argento e un boccale.
- Nell'accampamento abbandonato a ovest della rovina Ayleid Anutwyll, che è a nord di Bravil, troverete uno scrigno con una o due pozioni ristorative.
- Nelle Highland Coloviane parecchio a sud ovest di Chorrol, e subito a ovest e sopra l'entrata della Miniera Infestata, troverete un goblin morto in cima a uno scrigno (si è ubriacato fino a morire). Lo scrigno è veramente difficile da aprire. Contiene sempre oro, con il 25% di possibilità di trovarci oro extra, delle gemme, delle pozioni di veleno, e dei grimaldelli; con il 10% di possibilità di trovarci dei gioielli, dei gioielli magici, un'arma e un'armatura goblin e una Gemma dell'Anima; e con il 5% di possibilità di trovarci un'arma magica.
- I Negromanti occupano la Cappella di Cadlew, sul lato nord della bocca del Fiume Silverfish, ed evidentemente ricevono via nave dei cadaveri. Troverete una bara sulla banchina a ovest della cappella (che contiene mondezza) e un'altra sulla spiaggia, che contiene oro, con un piccola possibilità di trovarci degli ingredienti dei Negromanti, un gioiello e delle Gemme dell'Anima.
- In un edificio bruciato sulla Strada Rossa ad Anello, a est – sud est della Grotta Commemorativa, ci sono due scrigni, un sacco d'oro e un barile con dentro degli ingredienti (è la prima sede del negozio Tutto Ciò che è Alchemico che ora si trova a Skingrad).
- Qualcuno è caduto da un precipizio lungo la Strada Nera a nord est di Chorrol. Accanto allo scheletro, troverete un paio di sacchi contenenti una pozione di cura e del cibo.

Inoltre, troverete degli scrigni standard che contengono fino a 55 pezzi d'oro (ma, generalmente, molti di meno), con il 75% di possibilità di qualche cianfrusaglia che può includere oggetti d'argento, pelli di animali, gioielli, frecce di ferro, o pepite d'argento (insieme a qualcosa di utile), e un 15% di possibilità di trovare un grimaldello. Questi possono essere trovati:

- Dentro un albero caduto, a sud della Grotta Rompicollo, a ovest della Città Imperiale.
- Nella foresta tra la Caverna di Riposo dell'Ombra, a nord est di Chorrol e a sud della rovina Ayleid Ninedava a nord – nord est (almeno quattro scrigi di vario tipo).
- Nelle vicinanze del wayshrine di Stendarr che si trova a ovest - nord ovest di Forte Ontus sulle Highland Coloviane.
- Su un isola fuori dalla Costa Dorata a ovest - sud ovest di Crowhaven.
- In un cepsuglio di foglie buglosse selvatiche a sud est della Caverna Dente di Cane (a nord di Kvatch).
- Su un crinale a nord ovest della rovina Ayleid Niryastare, sopra il Fiume Brena.
- A nord del santuario di Malacath, sopra il Fiume Brena.
- Dietro la porzione superiore della cascata a sud ovest della rovina Ayleid Ondo, sul restringimento nord – sud del Fiume Silverfish.
- Sulla strada per Jeralls nella regione spopolata a est – nord est della rovina Ayleid Hame, segnato da quattro teschi impalati su delle lance (Hame è a est della sorgente del Fiume Corbolo).
- Su una stretta fetta di terra chiusa da una curva a forcina sul Fiume Panther.
- Sotto il ponte a ovest della rovina Ayleid Morahame (subito a nord della curva più a ovest del Fiume Panther).
- Tra due grandi rocce nella foresta a sud est della Locanda del Cattivo Auspicio (oltre la Strada Verde a sud della Città Imperiale).

- Accanto a una roccia alla prima curva a est del Fiume Larsius, che fluisce fuori da Elsweyr e si svuota dentro la Baia di Niben a nord di Bravil
- A ovest – nord ovest di Bravil, in una selva di caprifogli gaipponesi in una radura a metà strada tra la Grotta di Bloodmayne e Forte Black Boot.
- In una chiazza di mitrule paludose a sud – sud ovest di Forte Blueblood (a est – sud est di Leyawiin).
- Nella foresta a sud ovest delle Caverne di Onice (a est - nord est di leyawiin, nei pressi del confine con la Palude Nera).
- Sotto un cespuglio appuntito lungo la Strada Arancione, a sud ovest di Bruma.
- Dietro il fondo della cascata più a sud nel lago a ovest – nord ovest della Caverna Vuota (lungo la Strada Blu a ovest – sud ovest di Cheydinhal).
- Nella foresta a nord della Grotta del Legno Incrinato, sulla Strada gialla a sud est della Città Imperiale.
- Sotto un cespuglio di evonimo contro il muro ovest esterno dell'Università Arcana.
- In una piccola, caverna di superfice naturale, in una gola a ovest di Bruma, a nord ovest della Grotta della Pietra Boreale e a est della Grotta dell'Eco.
- Sul fianco di una montagna a sud della rovina Ayleid Ninendava e a est del dungeon Sancre Tor.
- Oltre la strada Arancione a sud ovest di Bruma e a sud est della Grotta di Underpall.
- Dietro la più a est di due cascate sopra un piccolo lago localizzato a nord ovest delle Caverne della Roccia Nera di Chorrol.
- Subito a ovest - sud ovest di Chorrol, in un boschetto alla base di un declivio a sud ovest del punto dove la Strada Nera gira a nord ovest.
- A ovest di Kvatch e a nord della Locanda Gottshaw, tra le piccole rocce a sud ovest di un massiccio osservatorio di pietra.
- A est – sud est di Anvil a nord della foce del Fiume Strid, racchiuso tra tre grandi rocce, con un secondo scrigno in un posto simile subito a est – nord est.
- Dietro una grossa roccia sulla Strada Dorata a ovest – sud ovest di Kvatch e a est della rovina Ayleid Garlas Agea (accanto allo scrigno c'è una copia del libro Mito o Minaccia?) Un secondo scrigno può essere trovato tra le rocce a sud ovest.
- Sul lato est di un'isola subito a sud del faro di Anvil.
- A nord - Nord est di Crowhaven, ben nascosto dai cespugli in un gruppo di rocce a nord ovest di una grande roccia.
- A sud di un grossa roccia alla fine dell'affluente più a nord della sorgente più a est del Fiume Panther.
- Su un'isola dove le sorgenti ovest e nord confluiscono nel Fiume Panther.
- Accanto a una grossa roccia nel punto più a sud delle sorgenti più a sud del Panther.
- In cima a una roccia a forma di scarpa sulla Montagne di Valus a sud est di Cheydinhal e a nord est della Fenditura Oscura.
- Nelle Montagne di Valus a est sud est di Cheydinhal, sul livello più alto di una rovina senza nome a nord est di Forte Scinia.
- Su una tomba senza nome fra le Montagne di Valus subito a sud del santuario di Boethia.
- Ai piedi della catena montuosa di Valus, a ovest del santuario di Boethia e a nord est dell'accampamento di Sercen.
- Parzialmente sommerso accanto a una grossa roccia sul lato ovest del Basso Niben tra lo Stallone Bianco e il villaggio di Bordo dell'Acqua.
- Su un isola nel canale subito a sud di Bravil.
- Su una sporgenza rocciosa accanto ad una cascata a ovest del una pozza a nord est di Forte Black Boot.
- Su quella più a ovest di due isole nella Baia di Topal a sud est di Leyawiin.
- Parzialmente sommerso nella Baia di Topal, sul lato sud di una penisola a sud di Leyawiin.
- Accanto a una roccia nella foresta a ovest - nord ovest di Leyawiin e a sud della rovina Ayleid Telepe.
- Parzialmente sotterrato sotto la neve nelle Montagne di Jerall a nord est della rovina Ayleid Sedor e a nord ovest della Miniera Sventrata.
- Su una roccia in cima a una piccola sezione dei bastioni nelle Montagne di Jerall a nord ovest del Tempio del Signore delle Nuvole.
- Accanto a una grossa roccia subito a sud ovest della rovina Ayleid Anga, a est della Strada d'Argento, a sud est di Bruma.

Altri scrigni, che contengono fino a 55 pezzi d'oro (ma generalmente molti di meno), con una piccola possibilità che contengano anche dei grimaldelli (15%), delle pepite d'argento, una pergamena, una pozione (10%), possono essere trovati in tre locazioni:

- In una piccola torre sulla Strada Rossa ad Anello a nord ovest di Forte Alessia e all'angolo sud est del Lago Rumare (dovrete utilizzare le rocce adiacenti per entrare nella torre).
- In una torre senza nome sotto un ponte a nord della Grotta di Nonwyll (che è a nord di Chorrol).
- In una piccola torre sulla Strada Rossa ad Anello a nord est di Forte Nikel (insieme a un sacco). Troverete un altro scrigno in un'altra piccola torre a sud dello stesso forte. Come per le altre torri senza imbocchi convenzionali, anche qui dovrete saltellare un po' per riuscire ad entrare.

MAPPE DEL MONDO

COSTA D'ORO

1. **Beldaburo:** Rovina Ayleid usata dagli evocatori come covo. Due piani con nemici livellati: evocatori, Daedra, non-morti; trappole di vario genere. Bottino: onesto, specialmente nel baule del boss al secondo piano.
2. **Crowhaven:** Forte imperiale in rovina usato come covo dai vampiri. Due piani con vampiri (tra cui Lord Lovidicus) ed altre creature. Il covo di Lovidicus al piano superiore è l'obiettivo della quest mista "Origine del principe grigio."
3. **Santuario di Malacath:** Santuario della divinità Daedric Malacath. Tra gli adoratori nel luogo c'è Shobob gro-Rugdush, che vi assegnerà la quest Daedric "Malacath."
4. **Accamp. di Atrene:** Accampamento abbandonato.
5. **Faro di Anvil:** Il guardiano del faro Ulfgar Fog-Eye è il contatto della quest della conf. oscura "Lasciarsi guidare."
6. **Cancello del molo di Anvil:** Non c'è un vero cancello in questo luogo, ma si tratta comunque del modo più veloce per raggiungere i moli di Anvil.
7. **Scud. Cavallo sussurrante:** Vendono cavalli bianchi qui.
8. **Grotta di Hrota:** Nascondiglio per banditi. Su un piano ci sono banditi e trappole di vario genere, con un discreto bottino nei bauli. E' l'obiettivo per le quest della Gilda dei Guerrieri "Covo di ladri" e "Bricco di Newheim."
9. **Tenuta di Lord Drad:** Fattoria gestita dal ricco elfo oscuro che, con la moglie Lady Drad, è il contatto nella quest Daedric "Malacath." Il maniero è un possibile bersaglio durante la fase libera dell'esperienza nella Gilda dei Ladri.
10. **Forte Sutch:** Questo forte imperiale in rovina viene usato come fortezza dai mercenari. Il bottino è così così. Obiettivo per la quest della Conf. Oscura "Cattiva medicina." Dopo aver completato il segmento "Santuario di Dagon" della quest principale, troverete sulla superficie a nord est della torre alcune truppe imperiali che daranno il via alla quest mista "Attacco a forte Sutch."
11. **Miniera desolata:** Miniera d'argento di proprietà di Lord Drad, ad un solo piano, con guardie ed orchi. Si trovano anche bauli e rocce cariche d'argento. Obiettivo della quest Daedric "Malacath."
12. **Locanda Croce di Brina:** Obiettivo iniziale della quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione di Anvil."
13. **Whitmond:** La solitaria Maeva la formosa vi assegnerà la quest "Quando si rompono i giuramenti."
14. **Cancello principale di Anvil:** Ingresso per la zona residenziale di Anvil.
15. **Castello di Anvil:** Per ora, vi diciamo solo dove si trova. Consultate la mappa di "Anvil" per ulteriori dettagli.
16. **Forte Strand:** Forte imperiale in rovina assediato dai predoni. Sui due piani ci sono nemici e svariate trappole. Bottino discreto. Obiettivo della quest "Quando si rompono i giuramenti."
17. **Accampamento di Varus:** Piccolo accampamento di banditi, con pochi nemici e zero bottino.
18. **Niryastare:** Rovina Ayleid di cui i non-morti hanno preso il controllo. Sui due piani ci sono vari nemici, un boss al piano inferiore e parecchie trappole. Bottino discreto, spesso all'interno di contenitori chiusi.
19. **Accampamento di Bodean:** Più o meno come #17.
20. **Garlas Agea:** Rovina Ayleid adottata dai negromanti. Sull'unico piano ci sono un boss negromante ed una marea di trappole. Bottino discreto. Della rovina si parlerà nella quest della Gilda deli Maghi "Il segreto di Vahtacen."
21. **Fattoria di Gweden:** Casa abitata da donne che seducono gli innocenti viaggiatori per derubarli.

Obiettivo della quest mista "L'inganno della sirena."

22. **Grotta di Bucodelfumo**: Una gigantesca tomba. Tre piani (da quello più in alto si accede agli altri due) con più di una dozzina di nemici, perlopiù non-morti, ed un buon bottino sui due piani inferiori.
23. **Forte Wariel**: Un forte imperiale in rovina di cui hanno preso il controllo i predoni. Tra i nemici ci sono un boss ed un mago guerriero. Bottino rispettabile.
24. **Grotta Rocciafriabile**: Dei Daedra in una grotta di Cyrodiil? Ne troverete parecchi qui, assieme ad un pesce assassino. Bottino discreto. Obiettivo della quest della Gilda dei Guerrieri "Lo studioso girovago."
25. **Accampamento Ultima occasione**: Accampamento di banditi simile a quelli dei punti #17 e #19.
26. Locanda di **Gottshaw**
27. Accampamento **Candela di troll**: Qui troverete Alawen, maestro addestratore nell'abilità Mira ed obiettivo della quest "Mira."
28. **Follia di Belletor**: Questa miniera è stata invasa dai banditi. Sui tre piani ci sono svariati nemici livellati, tra cui dei banditi. Il bottino è OK. C'è poi un cacciatore di tesori al piano inferiore con una spadina arrugginita infilata in gola. In alcuni dungeon troverete cacciatori di tesori *vivi*. Consultate il capitolo "Quest libere" per ulteriori informazioni.
29. **Kvatch**: La stessa Kvatch, sulla collina a nord è una specie di buco fumante sulla terra. Un accampamento che accoglie quel che è rimasto della popolazione civile di Kvatch. Potreste recuperare Martin qui nel segmento della quest principale "Rompere l'assedio di Kvatch."
30. **Dasek Moor**: In questo dungeon troverete predoni ai piani superiore ed inferiore e non-morti in quelli in mezzo. Al piano inferiore ci sono anche svariate trappole, il boss predatore ed il suo baule.
31. **Kvatch**: La cappella di Akatosh è uno dei due edifici ancora in piedi della città ed è l'obiettivo finale della quest "Rompere l'assedio di Kvatch" e la partenza per la successiva "La battaglia per il castello di Kvatch." (Il castello, non indicato, si trova a nord ovest.)
32. **Le barricate**: Savlian Matius, che incontrerete qui, vi assegnerà la missione "Rompere l'assedio di Kvatch" della quest principale.

HIGHLAND COLOVIANE

1. **Trumbe**: Questa rovina Ayleid, diventata covo di non-morti, dispone di un buon bottino, composto da svariati bauli (quasi tutti chiusi) e pietre di Welkynd.
2. **Forte Hastrel**: Questo forte è diventato un covo di vampiri. Al suo interno, tra due statue su un'area rialzata nella parte ovest del piano inferiore troverete dei guanti di potenza (stregati con la magia Fortifica Forza) e l'ascia di guerra della seduzione. (stregata con la magia Sottrai Magicka.)
3. **Miniera distrutta**: Questa miniera è diventata un nascondiglio per i banditi. Sui due piani troverete parecchi nemici, molte trappole ed un discreto bottino.
4. **Accampamento di Ales**: Un altro piccolo accampamento di banditi, con un solo nemico e poco bottino.
5. **Miniera infestata**: Questa miniera è infestata da predoni e da trappole molto insidiose.
6. **Varondo**: Questa rovina Ayleid è stata invasa da evocatori e dai loro fidi Daedra. Del bottino fanno anche parte diverse pietre di Welkynd e Varla.
7. **Grotta Dente di cane**: In questa grotta vivono nemici di svariate tipologie. La qualità del bottino può variare.

8. **Forte Linchal:** Questo forte è menzionato nella quest della Gilda dei Maghi "La luna del negromante." Come è ovvio, dovrete vedervela con molti negromanti in questo dungeon a tre piani. Fate attenzione alle trappole ai piani superiore ed inferiore ed al boss negromante in quest'ultimo. Non dimenticatevi di saccheggiare il suo baule!
9. **Acc. di Dagny:** Come #4, ma con un bandito in più.
10. **Talwinque:** Tana di banditi a tre piani, con un boss al terzo e delle trappole sui due più in alto. Il bottino comprenderà delle pietre di Welkynd sl secondo piano, un baule ed una pietra di Varla al terzo.
11. **Forte Ontu:** Fortezza tranquilla (anche se con alcune trappole piuttosto insidiose) che viene resa accessibile nella quest della Gilda dei Maghi "L'amuleto del negromante," di cui questo dungeon è l'obiettivo. Ci sono maghi su entrambi i piani, delle trappole in quello superiore ed un discreto bottino.
12. **Accampamento di Brotch:** Leggermente più grande di un normale accampamento, con due nemici.
13. **Miniera dell'Eco:** Nascondiglio per banditi con numerosi nemici ed un discreto bottino, composto tra le altre cose da una buona qualità di argento. (Una parte del bottino è dietro ad un muro crepato.)
14. **Nonungalo:** Una rovina Ayleid di cui ha preso il controllo un gruppo di nemici mitici: si va dagli orchi agli Imp, naturalmente tutti livellati, presieduti da un boss. Fate attenzione alle trappole.
15. **Accampamento vista vallata:** vedi #9.
16. **Grotta delle Promesse non mantenute: Questa grotta di banditi, ad un solo piano, contiene un discreto bottino e diverse insidiose trappole.**
17. **Grotta del Vento:** Un grosso covo di creature mitiche, con il doppio dei nemici al terzo piano rispetto ai primi due. Troverete anche un boss col suo baule.
18. **Forte Dirich:** In questa fortezza di non-morti c'è anche un boss. Il bottino non è niente male e ci sono un po' di trappole. Possibile obiettivo nella quest "Una magnifica annata."
19. **Santuario di Sanguine:** Santuario Daedric. Eugorm vi assegnerà la quest Daedric "Sanguine."
20. **Caverne di Fondo di roccia:** Covo goblin con boss. Al suo interno ci sono ben sette trappole, oltre ad un discreto bottino, comprendente anche un baule da boss.
21. **Forte Rayles:** In questo covo di evocatori a due piani, ci sono dei Daedra e ben due boss. Il bottino comprende i bauli di entrambi i boss ed un'ascia di guerra che sottrae il Magicka. Fate sempre attenzione alle trappole.
22. **Cima nebulosa:** Una rovina di superficie, arroccata tra le montagne, in cui troverete un cadavere carbonizzato. Obiettivo nella quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Chorrol."
23. **Miniera saccheggiata:** In questo covo goblin a due piani, troverete molti nemici, poco bottino e qualche trappola.
24. **Wendir:** In questa tomba, al piano superiore, troverete otto nemici, dei quali almeno la metà fa parte dei non-morti. Al piano inferiore ne troverete molti altri, assieme a un boss. Ci sono poi un sacco di trappole, di ogni genere, e bauli da boss ad ogni piano. In questo luogo c'è anche una statua Ayleid di cui avrete bisogno nella quest mista "Il collezionista."
25. **Caverne della Roccia nera:** In questa grotta troverete parecchi cattivi, un modesto bottino ed una trappola. Consultate il capitolo "Quest libere" per saperne di più.
26. **Lipsand Tarn:** In questo covo di vampiri a due piani, all'interno di una rovina Ayleid, troverete parecchi nemici, molto bottino (con pietre di Welkynd e di Varla, un elmo cerimoniale ed una bara.) Possibile obiettivo nella quest "Raccomandazione a Chorrol."
27. **Caverna di Nonwyll:** Nella parte superiore di questo covo ci saranno solo qualche troll ed una trappola. In quella inferiore, molti di più. Obiettivo della quest della Gilda dei Guerrieri "Il figlio del padrone."
28. **Hrotanda Vale:** In questo nascondiglio di banditi a due piani si trovano anche un paio di non-morti ed un boss. Il bottino comprende anche pietre di Welkynd e di Varla.

WEST WEALD

1. **Fattoria di Shetcombe**: Fonte della quest "L'affondato."
2. **Caverna di Sabbiapietra**: In questo covo a due piani troverete nemici umanoidi e creature. Obiettivo della quest "L'affondato."
3. **Accamp. mortale**: Piccolo accampamento di banditi.
4. **Accamp. di Gnoll**: Più o meno come #3. (E senza Gnoll.)
5. **Miscarcand**: Questa insidiosa rovina Ayleid a tre piani è anche il campo di battaglia usato da non morti e goblin maligni. Dovrete affrontare parecchi combattimenti al suo interno, alcuni dei quali contro dei boss. Bottino buono, che comprende delle pietre di Welkynd ed una pietra di Varla. Obiettivo del segmento "Miscarcand" della quest principale.
6. **Accamp. Ra'sava** Piccolo accampamento di banditi.
7. **Shardrock**: Fattoria. Fonte della quest "La stagione dell'orso."
8. **Forte Istirus**: Covo di necromanti menzionato nella quest della Gilda dei Maghi "La luna del negromante." Sui suoi tre piani troverete parecchi nemici, tra cui anche un boss, e diverse trappole, soprattutto al primo ed al terzo.
9. **Santuario di Meridia**: Santuario Daedric e fonte della quest Daedric "Meridia."
10. **Grotta di Fyrelight**: Al secondo piano troverete parecchie creature ed un baule, oltre alla chiave per il terzo piano.
11. **Grotta della Roccia caduta**: Covo di non-morti, con un passaggio reso impraticabile dai crolli nel suo angolo nord ovest. Obiettivo della quest della Gilda dei Guerrieri "Questione incompiuta."
12. **Miniera maledetta**: In questo grosso nascondiglio di banditi, con i nemici sparsi su tre piani, troverete un boss ed il suo baule al piano inferiore. Questo luogo è usato come punto di riferimento per l'incontro con il conte di Skingrad nella quest "Altri motivi."
13. **Accamp. del Topo**: Piccolo accampamento di banditi.
14. **Grotta di Piani desolati**: Al suo interno ci sono un non-morto ed un NPC impaurito. Obiettivo nella quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Skingrad."
15. **Scuderia di Passograto**: Vende cavalli bai.
16. **Cancello ovest di Skingrad**
17. **Grotta di Goblin Jim**: Base dei goblin pelle bianca, una delle molte tribù che potrete manipolare per divertimento e profitto. Consultate la sezione "Divertirsi con i goblin" Nel capitolo "Quest libere." I goblin ed i goblin Jim infestano il terzo piano.
18. **Cancello est di Skingrad**
19. **Castello di Skingrad**
20. **Caverna di Crostadisangue**: Covo di vampiri ed obiettivo della quest della Gilda dei Maghi "Informazioni a pagamento." Durante la quest il numero di vampiri al suo interno sarà doppio. Il discreto bottino comprende un baule da boss.
21. **Bosco Fogliombrosa**: Tre piante di Nimroot circondano uno stagno. E' uno dei primi obiettivi della quest mista "Cercare le tue radici."
22. **Miniera derelitta**: Base dei goblin dai denti aguzzi. Al suo interno troverete un sacco di goblin, oltre a due totem tribali: quello dei denti aguzzi (al piano più basso) e quello dei loro vicini pelle bianca (al secondo piano).
23. **Silorn**: Base di negromanti con numerosi nemici. Il bottino comprende diverse pietre di Welkynd e Varla. Obiettivo nella quest dei Maghi "Imboscata."
24. **Accampamento Gro-Bak**: Piccolo accampamento di banditi, all'interno del quale troverete vari nemici.
25. **Grotta della Roccia grigia**: Covo di creature a due piani, ciascuno con il suo ingresso separato.
26. **Forte Vlastarus**: Covo di vampiri. Il bottino comprende un baule da boss. Obiettivo possibile nella quest "Una magnifica annata."

27. **Grotta dell'Ululato:** Ritrovo per umanoidi e non-morti, a meno che non si stia affrontando la quest Daedric "Meridia". In quel caso è anche una base di negromanti. Nel bottino c'è almeno un baule da boss.

28. **Accamp. Clavicola:** Piccolo accampamento di banditi.

29. **Nornalhorst:** Covo di vampiri, con un boss su ciascuno dei due piani, svariate trappole e pietre di Welkynd e Varla.

30. **Grotta di Nisin:** Covo di creature nemiche.

31. **Forte Stivale nero:** Covo di evocatori con un boss ed un discreto bottino, comprendente anche un baule da boss.

Monti Jerall e Valus

1. **Sancre Tor:** Gigantesco dungeon che compare nel segmento "Sangue dei divini" della quest principale, abitato da fantasmi e/o spettri. Pieno di bauli da boss e di trappole.

2. Santuario di **Hermaeus Mora:** Santuario Daedric e fonte dell'ultima quest Daedric "Hermaeus Mora."

3. **Nirendava:** Qui dentro troverete vampiri, zombi ed altri non-morti, oltre ad una trappola ed una bara. Luogo in cui si trova la statua Ayleid necessaria nella quest mista "Il collezionista."

4. **Grotta dell'Eco:** Questo covo di necromanti ed altri non-morti va visitato nell'ultima quest della Gilda dei Maghi "Affronta il re." Al piano inferiore troverete due boss negromanti, tra cui anche il terribile Mannimarco, circondati da svariate trappole ed i loro bauli.

5. **Grotta della Pietra boreale:** Questa piccola grotta quasi vuota è il vostro obiettivo finale nella quest mista "Una confraternita tradita."

6. **Rielle:** In questa rovina Ayleid a due piani troverete non-morti, pietre di Welkynd, ricchi bauli e trappole piuttosto insidiose.

7. **Applewatch:** Fattoria. Obiettivo iniziale della quest della confraternita oscura "Parente stretto."

8. **Grotta Chiave di volta:** Nascondiglio di banditi con un baule da boss ed un bel po' di trappole.

9. **Tempio del Signore delle nuvole:** Fortezza tra le montagne che è la destinazione finale nel segmento

"Priorato di Weynon" della quest principale e, successivamente, anche la vostra base operativa fino al termine della quest.

10. Caverne di **Bruma**: Le spie della Mitica Alba usano queste grotte per entrare e uscire dalla città nel segmento della quest principale "Spie".
11. **Castello di Bruma**
12. **Cancello est di Bruma**
13. **Scuderie Occhioselvaggio**: Vendono cavalli pezzati.
14. **Sentiero del Serpente**: L'unico ingresso conosciuto per la valle contenente le rovine di passo Pallore. Usato nella quest mista "Sollevare il velo."
15. **Miniera saccheggiata**: Base, a due piani, dei goblin tre piume. Il bottino, così così, si trova in parte dietro un muro crepato al piano superiore.
16. **Roccia Artiglio di drago**: Il primo obiettivo nella quest mista "Sollevare il velo."
17. Monte **Gnoll**: Obiettivo nella quest della Confraternita Oscura "Il sonno più freddo."
18. **Gr. Dente argento**: Covo goblin a due piani con un boss, un baule da boss e trappole al piano superiore.
19. **Sedor**: Rovina Ayleid occupata dagli orchi. Obiettivo nella quest dei Guerrieri "La pietra di Santa Alessia."
20. **Accamp. nascosto**: Piccolo accampamento di banditi.
21. **Miniera sventrata**: Covo di vampiri. Obiettivo nella quest Daedric "Azura."
22. **Caverne del Lago Arrius**: Base dei Mitica Alba che invaderete nel segmento della quest principale "Santuario di Dagon."
23. **Santuario di Azura**: Santuario Daedric, fonte della quest Daedric "Azura."
24. **Tempio delle Antiche falene**: Complesso monastico, le cui catacombe a quattro piani sono l'obiettivo della quest della Gilda dei Ladri "Far finta di non vedere."
25. Tenuta di **lord Rugdumph**: Obiettivo iniziale della quest della Gilda dei Guerrieri "La figlia del nobile."
26. Caverna di **Kingscrest**: Grosso covo pieno di nemici e, al piano inferiore, di alberi avvizziti.
27. **Accamp. Marciatori**: Questo accampamento è diverso da tutti quelli visti nelle zone ovest e centrale di Cyrodiil. Al so interno ci sono dei Camonna Tong, corrieri di skooma diretti in un luogo nei pressi della vicina caverna di Kingcrest (#26). Consultate la sezione "Droghe" del capitolo "Quest libere."
28. **Fanacas**: Covo vampiro all'interno di una rovina Ayleid. Luogo in cui si trova la statua Ayleid necessaria nella quest "Il collezionista."
29. **Accamp. di Aerin**: Un altro accampamento che sembra di banditi, ma non lo è. Toheru è maestro in Acrobazia e può addestrarvi per raggiungere il massimo livello nell'abilità. Sul corpo di Andre, tra le rocce a nord-nord est, troverete una lettera riferita ad alcune quest da svolgere tra le montagne. Consultate il capitolo "Quest libere" per saperne di più.
30. **Roccia del Tuffo**: Non è il punto più alto del gioco, ma consente di assistere ad un meraviglioso panorama. Il diario a fianco del fuoco contiene indizi utili per completare la quest a cui si alludeva al #29.
31. **Kemen**: In questo covo di non-morti a due piani, situato all'interno di una rovina Ayleid, troverete le solite pietre di Welkynd e di Varla al piano inferiore, oltre a svariate trappole.
32. **Forte Scinia**: Covo usato da predoni e non-morti. C'è un baule da boss, circondato da trappole, al piano superiore. Obiettivo nella quest "Una magnifica annata."
33. **Miniera condannata**: Nascondiglio per banditi con un modesto bottino ed alcune trappole.
34. Santuario di **Boethia**: Santuario Daedric e fonte della quest Daedric "Boethia."
35. **Hame**: Covo di negromanti, pieno di nemici, a tre piani. Troverete bauli da boss sia al primo all'ultimo, in cui ci saranno anche svariate trappole.

GRANDE FORESTA

1. **Weatherleah**: Tenuta di campagna, occupata dagli orchi, molto importante nella quest "Eredità perduta" e nella successiva "I peccati del padre."
2. **Hackdirt**: Strano villaggio isolato al centro della quest mista "Un'ombra su Hackdirt."
3. **Elenglynn**: Rovina Ayleid con più trappole che nemici. Dovrete affrontare un boss negromante, un vecchio negromante e dei non morti. Le trappole consistono in pietre oscure di Welkynd, spuntoni e lame rotanti. Il bottino comprende pietre di Welkynd, gemme dell'anima ed un baule da boss.
4. **Cancello nord di Chorrol**
5. **Cancello sud di Chorrol**
6. **Scuderie Paese del nord**: Queste scuderie vendono cavalli sauri.
7. **Forte Carmala**: Covo di vampiri con poco bottino, un paio di gemme dell'anima e di freccie Danni fuoco. Possibile obiettivo nella quest mista "Una magnifica annata."
8. **Grotta della Valle guardiarossa**: Gli orchi che hanno saccheggiato Weatherleah (#1) risiedono qui.
9. **Castello di Chorrol**
10. **Miniera fatiscente**: Nascondiglio per banditi situato sotto le mura di Chorrol. Penserete che i banditi ed il loro boss possano avere problemi con la guardia cittadina. Se scenderete in fondo alla miniera, scoprirete perchè non è così. C'è una crepa nel muro della caverna che porta nel sistema fognario di Chorrol. Potete entrarci anche voi, ma non troverete nulla di interessante.
11. Priorato di **Weynon**: Un piccolo monastero guidato dal capo degli Spadaccini. E' la vostra prima fermata nel corso della quest principale (la consegna dell'amuleto dei re a Jauffre) e la terza (la consegna del presunto erede). Nella quest mista "Il campo dello sterminio," troverete i ragazzi di Odiil sulla strada vicina.
12. **Grotta di Fossa del serpente**: Covo di creature a due livelli, con diversi nemici al piano superiore e molti di più in quello inferiore. Il bottino è così così. Va segnalato solo un baule da boss al piano inferiore.
13. **Brindle**: Piccolo villaggio isolato che compare nella quest Daedric "Molag Bal."
14. Fattoria di **Odiil**: Obiettivo della quest mista "Il campo dello sterminio."
15. Santuario di **Molag Bal**: Fonte della quest Daedric "Molag Bal."
16. **Narfinsel**: Rovina Ayleid popolata da nemici mitici (da Imp ad orchi) ed un boss. Nel bottino troverete delle pietre di Welkynd ed un baule da boss.

17. **Caverna Riposo d'ombra**: Covo di creature, a due piani, con nemici mitici sia su quello superiore che su quello inferiore, affiancati qui da umanoidi. Bottino onesto.

18. Priorato di **Gottlesfont**: Luogo simile al priorato di Weynon. I due residenti di questo chiostro boscoso raccolgono le foglie di alchemille, dotate di proprietà curative, e vi permettono di prendere liberamente.

19. **Forte Mano di legno**: Covo di predoni che è anche una caverna. Al piano inferiore ci sono due sezioni separate: la più piccola, quella ad est, è difesa da un boss predatore e contiene il bottino migliore.

20. **Forte Ash**: Covo di goblin a due piani. Le trappole al piano superiore sono piuttosto insidiose, mentre al piano di sotto troverete un boss ed il relativo baule.

21. **Lindai**: Covo di non-morti, in cui i nemici sono sparsi sui due piani. Il bottino comprende bauli, pietre di Welkynd e di Varla. Ci sono poi un sacco di trappole al piano superiore. Obiettivo in una delle varianti della quest mista "I segreti degli Ayleid."

22. **Grotta Rompicollo**: Questo covo a tre piani contiene un sacco di bestie, mitiche e non.

23. **Grotta di Pratoverde**: Un altro covo di nemici.

24. **Ceyatatar**: Covo di evocatori, distribuito su tre piani, all'interno di una rovina Ayleid. Il bottino (al piano inferiore), comprendente due bauli da boss, pietre di Welkynd e gemme dell'anima, è discreto. Le scale a sinistra della grande stanza al primo piano portano in un passaggio da cui potrete vedere una cascata. Potrete scendere sotto la cascata solo dal secondo piano, però. Di questo luogo si parla nel libro *Glorie e lamenti*.

25. Grotta di **Haynote**: Covo di creature a tre piani con nemici mitici ed umanoidi.

27. **Grotta della zecca gialla**: Covo di evocatori a due piani.

28. **Forte Coldcorn**: Covo di creature a due piani, con diversi nemici tra cui un boss. Non male il bottino.

29. **Moranda**: Rovina Ayleid a tre piani con nemici mitici sui due piani superiori e solo trappole al terzo. Il bottino non è male: ci sono una pietra di Varla al terzo piano e la statua della quest mista "Il collezionista."

30. Santuario di **Clavicus Vile**: Fonte della quest Daedric "Clavicus Vile."

31. Grotta di **Felgageldt**: Nascondiglio per banditi a due piani. L'onesto bottino comprente un baule da boss, uno spadone in ferro e due gemme.

32. Grotta di **Underpall**: Gigantesco dungeon distribuito su cinque piani, infestato da non-morti ed un boss negromante. Il bottino non è molto. Ci sono invece un sacco di trappole sul ponte che attraversa il forte sud. L'attrazione di questo luogo è sicuramente il grande lago sotterraneo, dentro al quale potrete trovare un baule ricco di oggetti, ma anche il boss!

33. **Piukanda**: Dungeon di non-morti all'interno di una rovina Ayleid, con boss al terzo ed al secondo piano, ricco anche di trappole. Il bottino è tanto e comprende due bauli da boss e pietre di Welkynd e Varla.

34. **Grotta del fuorilegge Andre**: Nascondiglio per banditi a due piani. Al piano superiore c'è un baule da boss. Per entrare in quello inferiore dovrete tirare una corda.

35. **Forte Roebeck**: Covo di evocatori a due piani.

36. **Nenyond Twyll**: Covo di negromanti, disposto su due piani, all'interno di una rovina Ayleid. Il bottino non è male: al secondo piano ci sono un baule e delle pietre di Varla. Obiettivo nella quest della Gilda dei Maghi "Liberazione o cattura?"

37. **Grotta non contrassegnata**: Covo a tre piani di nemici mitici e bestie, con trappole e porte segrete sparse in giro. Al primo piano troverete un baule da boss.

38. **Faregyl**: Locanda di Faregyl. Fonte della quest "Il ladro di patate."

39. **Grotte dell'Inghiottitoio**: Covo di negromanti, con tre trappole. Le chiavi della cella sono in un baule all'estremità nord del dungeon.

40. **Cava di Horn**: Dungeon con banditi al piano superiore e nemici mitici a quello inferiore. Fate molta attenzione alle trappole.

41. **Via di Bleaker**: Villaggio in cui Nord ed elfi oscuri convivono pacificamente, almeno finché non passerete di qua per la quest Daedric "Mephala."

42. **Locanda del Cattivo auspicio**: Destinazione nella quest della Confraternita Oscura "Un coltello nel buio."

43. **Fossa di Fungombrello**: Dungeon infestato perlopiù da non-morti, ma contenente anche svariate altre creature sui suoi tre piani. Il bottino è scarso e ci sono due trappole nei pressi dell'ingresso.

44. **Cava di carbone**: Dungeon con nemici mitici sui due piani superiori e banditi sul primo e sul terzo (tra cui un boss). Troverete anche un bottino piuttosto scarso e svariate trappole, una al primo piano e tre al terzo.

45. **Wenyandawik**: Rovina Ayleid occupata da creature non-morte (tra cui un boss) sparse per i due piani del dungeon. Il bottino comprende pietre di Welkynd e Varla ed un baule da boss. Al piano inferiore ci sono anche parecchie trappole. Qui si trova una statua Ayleid necessaria nella quest mista "Il collezionista."

46. Grotta di **Mingo**: Grotta infestata da nemici mitici, con un bottino scarso (ci sono però diverse cose interessanti vicino all'ingresso) ed una trappola.

47. **Anga**: Rovina Ayleid molto buia, infestata da non-morti. Qui troverete i "Dimenticati" che dovranno uccidere i preti della quest Daedric "Namira." Il bottino è buono e comprende due bauli da boss.

48. Santuario di **Hircine**: Fonte della quest Daedric "Hircine."

49. Santuario di **Namira**: Fonte della quest Daedric "Namira."

50. **Grotta della Forra**: Imp e bauli. Obiettivo nella quest dei Guerrieri "Altre questioni in sospeso."

51. **Grotta del Rubino rosso**: Un covo di nemici mitici con poco bottino sparso su due piani.

52. Sant. di **Mephala**: Fonte della quest Daedric "Mephala."

53. **Palude di Fuocogelo**: Regione isolata raggiungibile solo dalla grotta del Fuoco di gelo. Obiettivo nella quest "Lacrime del salvatore."

54. **Fauci della bestia**: Covo di nemici mitici e creature.

55. **Forte Horunn**: Covo a tre piani di nemici mitici, con un boss ed il relativo baule al piano inferiore.

56. **Follia di Harm**: Fattoria ai piedi dei monti Jerall. Fonte della quest "La vendetta si serve fredda."

57. **Miniera desolata**: Covo goblin che è l'obiettivo della quest della Gilda dei Guerrieri "La miniera desolata." Il bottino non è male. Troverete anche svariate trappole.

Heartland

1. **Forte Nikel**: Base di predoni/banditi con un baule da boss.

2. **Forte Impero**: Covo a due piani di nemici mitici con due boss al piano inferiore ed i relativi bauli.

3. **Fanacasecul**: Rovina Ayleid abitata da creature di tomba con un boss dei non-morti tra loro. Il bottino, che comprende pietre di Welkynd ed un baule, non è male.

4. **Forte Virtue:** Troverete creature tombali, tra cui un altro boss con relativo baule. Fate molta attenzione alle trappole.
5. Locanda di **Wawnet:** Fonte della quest "Una magnifica annata."
6. **Weye:** Fonte della quest "Vai, pesce."
7. **Vindasel:** Sono tutte creature, finché non troverete la guerriera Umbra. (O almeno la persona posseduta dall'anima del guerriero Umbra.) Obiettivo della quest Daedric "Clavicus Vile," al cui interno si trova una delle migliori spade del gioco. In questa rovina troverete delle pietre di Welkynd, un baule e varie trappole.
8. Grotta di **Dzonot:** Covo di banditi. Ci sono due bauli sul secondo dei due piani, ed anche una trappola.
9. **Aleswell:** Piccola comunità agricola con una locanda Fonte della quest mista "Visibilità zero."
10. Grotta di **Fingerbowl:** Tomba cavernosa a quattro piani. Al terzo piano c'è un nutrito gruppo di negromanti, cosa che spiega la presenza dei tanti non-morti.
11. **Forte Caractacus:** Il forte sopra il dungeon è l'obiettivo della quest "Visibilità zero." Il dungeon sotto il forte è un piccolo covo di evocatori.
12. **Grotta dell'Inghiottitoio:** Questo covo di banditi a due piani, assieme alla rovina Ayleid di Vilverin (#36) sarà probabilmente il primo dungeon che attraverserete.
13. **Scuderie Cavallo sauro:** Sono le uniche scuderie del gioco in cui non potete comprare nessun cavallo. Molti degli abitanti imperiali tengono qui il loro ronzino.
14. **Città imperiale: quartiere di Talos Plaza**
15. **Città imperiale: porto**
16. **Vecchio ponte**
17. **Cancello di Pell:** Sobborgo della città imperiale. Prima destinazione della quest Daedric "Clavicus Vile."
18. **Forte Homestead:** Covo di predoni a tre piani, con parecchie trappole ed un baule da boss al piano inferiore.
19. **Città imperiale: quartiere del tempio**
20. **Città imperiale: quartiere del palazzo**
21. **Città imperiale: quartiere dei giardini elfici**
22. **Fogne della città imperiale: uscita nord**
23. **Città imperiale: quartiere del mercato.** La maggior parte dei negozi del gioco si trova qui.
24. **Città imperiale: arena.** Qui potrete combattere contro altri gladiatori o scommettere sui combattimenti.
25. **Città imperiale: arboreto**
26. **Città imperiale: università arcana.** Il quartier generale della Gilda dei Maghi e l'unico posto nel gioco in cui potrete creare i vostri incantesimi o stregare armi ed oggetti.
27. **Sercen:** Covo di banditi in una rovina Ayleid. Ci sono un boss, una trappola ed un bottino discreto, che comprende pietre di Welkynd ed un baule.
28. **Prigione della città imperiale**
29. Grotta di **Fatback:** Covo di goblin a tre piani. Queste creature sono miste ad altre bestie ai piani superiore ed inferiore, ma sono piuttosto numerose al secondo. Al terzo piano troverete anche molte trappole, oltre al boss dei goblin e ad una parte del tesoro.
30. **Sardavar Leed:** Covo di evocatori a due livelli all'interno di una rovina Ayleid. Ci sono anche un sacco di Daedra al piano superiore e solo pochi (tra cui il boss degli evocatori) a quello inferiore. Il bottino è discreto. Qui si trova una statua Ayleid necessaria per la quest mista "Il collezionista."
31. **Fogne della città imperiale: uscita sud est**
32. **Acc. Dolciacque:** Piccolo accampamento di banditi.
33. **Prigione imperiale: uscita per le fogne**
34. **Caverna di Roccia muschiosa:** Covo di negromanti, al cui interno ci sono anche non-morti ed altre bestie. Il bottino non è male e comprende bauli da boss e gemme. Obiettivo della quest "Il riposo del trova-tombe."
35. Locanda di **Roxey:** Fonte della quest "Il riposo del trova tombe" e, forse, anche della missione "Visibilità zero." Ritrovo dei mercenari che sono i vostri rivali nella quest mista "I segreti degli Ayleid."
36. **Vilverin:** L'altro probabile dungeon iniziale. Sui quattro piani ci sono banditi (al piano superiore), non-morti (il resto) ed un solo negromante (al piano inferiore). Da questo dungeon si dipartono anche altre due quest. (Relative ad un bandito intrappolato ed un negromante.) Non male il bottino, che comprende anche un baule da boss al piano inferiore e svariate cose in giro. Qui si trova una statua Ayleid necessaria per la quest mista "Il collezionista."
37. Grotta di **Sideways:** Rovina Ayleid nascosta in un covo di nemici mitici a tre piani. Consultate il capitolo "Quest libere" per saperne di più.
38. **Forte Alessia:** Nascondiglio di predoni a due piani, con trappole ed un discreto bottino (baule da boss) al piano inferiore.
39. **Grotta Commemorativa:** Covo di vampiri, con un discreto bottino (che comprende anche una bara). Ultimo obiettivo della quest mista "Ordine del sangue virtuoso."
40. **Forte Variela:** Base di negromanti a due piani con un baule da boss al piano inferiore.

41. **Forte Urasek**: Non siete gli unici visitatori di questo covo di goblin a due piani. Al secondo piano, in una piccola prigione con una serratura a cinque cilindri (la chiave si trova in un sacco vicino alla porte), vedrete dei predoni che combattono contro i goblin. Ci troverete anche trappole ed un bottino.
42. **Forte Chalman**: Dungeon di non-morti con un boss, un discreto bottino e diverse trappole.
43. **Grotta di Fonteperenne**: Struttura della Gilda dei Maghi, solitamente vuota, che collega la terra ferma con un'isola ad ovest. Obiettivo della quest della Gilda dei Maghi "Il bastone del mago," è stata invasa dai negromanti e dai loro animaletti. L'uscita non può essere aperta fino all'attivazione della quest.
44. **Forte Magia**: Tomba di non-morti a tre piani, con molta acqua, diversi pesci assassini, un boss non-morto e due bauli al piano inferiore. Possibile destinazione per la quest "Una magnifica annata."
45. **Grotta di Shinbone**: Covo di goblin a due piani con tutti i tipi di trappole.
46. **Miniera allagata**: Al suo interno c'è solo Shaleez, che dovrete uccidere nella quest della confraternita oscura "Giustizia finale."
47. **Grotta di Veyond**: Grotta tribale Argoniana molto simile ad alcuni covi goblin, con uno sciamano ed un altro boss. Gli Argoniani, però, non hanno totem o nomi tribali in stile goblin e questa è l'unica grotta di questo tipo. (Non va confusa con la rovina Ayleid di Veyond.) C'è acqua dappertutto.
48. **Miniera esaurita**: Miniera a tre piani con un gruppetto di goblin. Obiettivo della quest "La vendetta si serve fredda."
49. Capanna di **Roland Jenseric**: Destinazione della quest mista "Ordine del sangue virtuosa."
50. **Miniera vuota**: Mica tanto vuota. Sui suoi tre piani troverete parecchi goblin e dell'argento.
51. **Culotte**: Rovina Ayleid con zombi, un baule da boss ed una trappola. Si trova qui una statua Ayleid necessaria per la quest mista "Il collezionista."
52. **Belda**: Gli evocatori e i loro Daedra si sono infilati in questa rovina Ayleid a due piani che ha un ponte ed un bottino più che discreto, che comprende molte pietre di Welkynd, una pietra di Varla ed alcune gemme dell'anima.
53. **Nagastani**: Covo a due piani di nemici mitici con un paio di zombi. Non male il bottino, con molte pietre di Welkynd, una pietra di Varla ed un baule. Ci sono anche molte trappole al piano superiore.
54. **Grotta vuota**: Covo di vampiri con due boss ed una bara.

NIBENAY

1. **Grotta di Bloodmayne**: Sembra una grotta di banditi nella quale questi criminali hanno lasciato i loro animaletti... finché non parte la quest della Gilda dei Guerrieri "I fuggitivi." Ci sono trappole al piano superiore ed un baule da boss a quello inferiore.
2. **Anutwyll**: Rovina Ayleid che è stata occupata da creature mtiche. Ci sono delle trappole ed una pietra di Varla di sopra, pietre di Welkynd ed un baule di sotto.
3. **Scuderie Baio roano**: Vendono cavalli bai.
4. **Cancello nord di Bravil**
5. **Castello di Bravil**
6. **Torre di Fathis Aren (detta anche Tempio dell'imperatore zero)**: Torre inaccessibile dalla superficie, che può essere raggiunta solo dai dungeon nascosti nell'ala nord del castello di Bravil. Obiettivo della quest della Gilda dei Ladri "Freccia di districazione."
7. **Forte Sejanus**: Covo di evocatori a due piani. Ci troverete pozioni e bauli.
8. **Grotta del Legno incrinato**: Base dei goblin dalle mani insanguinate, con un baule da boss, frecce Danno fuoco e trappole. Uno dei due possibili obiettivi della quest mista "Problemi con i goblin."

9. **Cropsford**: Le tribù goblin della grotta del legno incrinato (#8) e della fossa di Timberscar (#10) lo hanno occupato. Potete sistemare le cose nella quest mista "Problemi con i goblin."
10. Fossa di **Timberscar**: Base dei goblin mordiroccia, con un baule da boss. Vedi punti #8 e #9.
11. Accamp. **Bawnwatch**: Si potrebbe dire che questo è un posto senza anima, solo che qui l'anima c'è. Destinazione iniziale della quest mista "La sentinella abbandonata."
12. **Bawn**: Rovina Ayleid a tre piani presa in presito dai non-morti. Ci sono un boss al terzo piano, bauli da boss sia in quest'ultimo che al secondo, pietre di Welkynd al primo e al terzo, una pietra di Varla nel mezzo e delle trappole al secondo e al terzo.
13. **Forte Irony**: Covo goblin con diverse trappole. Obiettivo della quest "Una magnifica annata."
14. **Forte Grief**: La parte del "forte" si applica solo alla rovina di superficie. Il dungeon sottostante si chiama La corsa del cacciatore, e lo visiterete nella quest mista "Preso nella caccia."
15. **Forte Aurus**: Covo di evocatori. Possibile destinazione nella quest mista "Una magnifica annata."
16. Grotta di **Newt**: Dungeon a tre piani di creature mitiche. Ci sono troll al secondo piano e svariati bauli.
17. **Nornal**: Insidioso covo a quattro piani di predoni e non-morti. Il bottino comprende pietre di Varla al piano "Varlasel" ed un baule da boss al piano "Ageasel." Ne sentirete parlare nella quest della Confraternita Oscura "Un bacio prima di morire" e sarà una possibile destinazione della quest "Cura del vampiro."
18. Torre di **Arkved**: Il più grosso dungeon del gioco, non per dimensioni, ma per piani, che sono sette, occupati dai Daedra finché non raggiungete Arkved all'ultimo. Obiettivo della quest Daedric "Vaermina."
19. **Caverna Valle melma**: Covo di creature, tra gli obiettivi della quest della Confraternita Oscura "Parente stretto."
20. Santuario di **Vaermina**: Santuario Daedric, fonte della quest Daedric "Vaermina."
21. Grotta di **Wenderbek**: Base dei goblin spaccacrani. Consultate la sezione "Divertirsi con i goblin" nel capitolo "Quest libere."
22. Accampamento di **Crestbridge**: I coloni mandati via da Cropsford (#9) si sono fermati qui. Fonte della quest mista "Problemi con i goblin."
23. **Forte Cedrian**: Base a due piani dei predoni. Al piano inferiore, vi scontrerete con un boss e troverete un buon bottino (che comprende un baule da boss ed una corazza reale).
24. Cappella di **Cadlew**: Immaginatevi il priorato di Weynon, ma occupato dai negromanti.
25. **Nenalata**: Tomba Ayleid a tre piani, con bauli da boss sui primi due piani e pietre di Varla e Welkynd al terzo. Obiettivo finale della quest "I segreti degli Ayleid."
26. Grotta di **Bramblepoint**: Covo a tre piani di creature mitiche. Ci sono un boss ed il suo baule al terzo piano. Destinazione della quest "Neanche una pietra non rovesciata."
27. **La bocca della pantera**: Troverete il relitto della *Emma May* ed un gruppo di marinai fantasma nella quest mista "La sentinella abbandonata."
28. **Loggia dei Cavalieri della spina**: Ritrovo di un ordine cavalleresco guidato dal conte di Cheydinhal. Completate la quest mista "Il cavaliere ribelle" per diventarne un membro onorario.
29. **Scuderie Sponda nera**: Vendono cavalli neri.
30. **Morahame**: Dungeon di creature mitiche con un baule da boss, pietre di Welkynd, armi, armature e trappole di vario genere.
31. Acc. **Windrange**: Piccolo accampamento di banditi.
32. **Grotta di Acquaveloce**: Covo a due piani, con creature mitiche al piano di sopra e pesci assassini a quello di sotto.
33. **Castello di Cheydinhal**
34. **Cancello ovest di Cheydinhal**
35. Guardia di **Harlun**: Piccola comunità. Destinazione nella quest mista "Mistero alla guardia di Harlun."
36. **Cancello est di Cheydinhal**
37. **Vahtacen**: Rovina Ayleid i cui due piani sono separati da un enigma. I non-morti di sopra sono pochi, di sotto ce ne sono molti di più. Ci sono anche due bauli da boss su ciascun piano. Le trappole sono invece al piano inferiore. Destinazione nella quest della Gilda dei Maghi "Il segreto di Vahtacen."
38. **Drakelowe**: Casa isolata. Destinazione iniziale nella quest mista "Cura del vampiro."
39. **Miniera sciupata**: Covo di banditi, in cui il boss, nascosto dietro una porta segreta al terzo piano, è un non-morto! Ci sono svariate trappole, oltre ad un discreto bottino (dietro un muro crepato). Destinazione possibile nella quest mista "Cura del vampiro."
40. **Grotta del Gambero di fiume**: Grosso covo di creature mitiche, dal cui primo piano sui può accedere ai restanti quattro. Ci sono dei boss ed i relativi bauli ai piani "Inferiore" e "Ventole." Come sopra, possibile destinazione nella quest mista "Cura del vampiro."
41. Accamp. **Trossan**: Piccolo accampamento di banditi.
42. **Mackamentain**: Covo di negromanti a tre piani all'interno di una rovina Ayleid. Ci sono un boss ed il suo baule al piano inferiore, oltre a svariate trappole. Qui si trova una statua Ayleid necessaria nella quest mista "Il collezionista."

43. **Buca del saggio Glen:** Covo a due piani di evocatori (tra cui boss), con un baule da boss.

44. **Locanda del Ponte imperiale:** Fonte della quest "Neanche una pietra non rovesciata."

45. **Forte Flecia:** Covo goblin con un boss e trappole di vario genere.

46. **Forte Farragut:** Base di Lucien Lachance, personaggio che vi assegnerà una quest. I guardiani oscuri che pattugliano le sale non possono essere bypassati. Destinazione della mini quest della Conf. Oscura "Di segreto e ombra" e della quest "La purificazione."

47. **Accamp. di Carbo:** Piccolo accampamento di banditi.

48. **Grotta acquitrinosa:** Città dei troll. Destinazione nella quest dei Guerrieri "Mistero alla guardia di Harlun."

49. **Accamp. Cane nero:** Piccolo accampamento di banditi.

50. **Miniera traballante:** Covo a due piani di banditi, con un boss, il relativo baule ed altro bottino dietro a un muro crepato. C'è una trappola al piano inferiore.

51. **Collina dell'Eroe:** Luogo in cui troverete gli ordini per la quest della Confraternita Oscura "Faccende di uno stregone."

52. **Fenditura oscura:** Covo a tre piani di negromanti. L'area fuori dalla porta principale è la destinazione nella quest della Gilda dei Maghi "La luna del negromante." (Non dovete infilarvi nella fenditura.) Se lo farete, troverete un boss al terzo piano.

53. **Forte Naso:** Covo di vampiri con boss e trappole.

54. **Accamp. di Sercen:** Piccolo accampamento di banditi.

55. **Forte Facian:** Covo a due piani con boss e bauli.

56. **Miniera deserta:** Nascondiglio a due piani di banditi con trappole, un boss dietro un muro crepato (c'è un'asse che copre la crepa) al piano inferiore.

57. **Forte Entius:** Covo a due piani di evocatori, con un boss, il relativo baule, armi, armature ed un paio di trappole al piano superiore.

58. **Ondo:** Rovina Ayleid a due piani, con creature mitiche a quello superiore e non-morti di sotto. Ci sono tremende trappole in fondo al piano superiore ed una molto insidiosa all'inizio di quello inferiore, in cui troverete anche un boss con il suo baule.

59. **Santuario di Peryite:** Santuario Daedric e fonte della quest Daedric "Peryite."

60. **Crepa nella roccia:** Covo di creature ed umanoidi.

61. **Forte Gold-Throat:** Covo di goblin, con un boss, il relativo baule e svariate trappole.

62. **Wendelbek:** Grande covo di negromanti, con pietre di Welkynd e Varla e gemme dell'anima sparse sui quattro piani, e bauli da boss ai piani "Sel Aran Mathmedi" e "Silaseli." Ci sono molte trappole all'entrata ed ai piani "Sel Aran Mathmedi." Qui si trova una statua Ayleid necessaria nella quest mista "Il collezionista." Menzionata nella quest della Gilda dei Maghi "La luna del negromante."

63. **Caverna di Kindred:** Al più alto dei tre piani ci sono negromanti ed altre creature. Sotto, solamente i primi.

64. **Miniera collassata:** Covo a due piani di banditi con svariate trappole.

65. **Caverna di Arrowshaft:** Covo a tre piani di creature mitiche ed umanoidi, con le prime diffuse soprattutto nelle zone inferiori. Ci sono un boss mitico ed un baule al terzo piano.

66. **Caverne del Ragazzo smarrito:** Come le caverne della Roccia nera e la grotta di Sideways, questo covo di negromanti a quattro piani ha la sua storia. (Consultate il capitolo "Quest libere")

67. **Accamp. Nayon:** Piccolo accampamento di banditi.

68. **Pantano di Redwater:** Covo di vampiri. Ci troverete, all'interno di una bara nella parte alta del muro della prima grande stanza, una spada corta da intorpidimento. Destinazione nella quest mista "Cura del vampiro."

69. **Forte Redwater:** Covo di vampiri a due piani, con un boss e la sua bara a quello inferiore e trappole su entrambi i piani.

70. **Grotta di Leafrot:** Covo di non-morti a due piani. Il bottino comprende un libro di abilità Distruzione. Destinazione nella quest "Faccende di uno stregone."

71. **Forte Cuptor:** Covo di negromanti a due piani, con trappole ed un bottino che comprende bauli, un libro di Misticismo, gemme dell'anima, pozioni, un topazio, armi ed armature.

72. **Accamp. di Garnet:** Piccolo accampamento di banditi.

73. **Malada:** Rovina Ayleid a due piani, con creature mitiche ed umanoidi al piano superiore e non-morti in quello inferiore. Troverete anche delle pietre di Welkynd e Varla, oltre a trappole sia di sopra che di sotto. Destinazione nella quest mista "Niente che tu possa possedere."

74. **Miniera abbandonata:** Nascondiglio di banditi a due piani, con un boss, trappole e bottino (dietro ad un muro crepato).

Blackwood

1. **Sentinella del confine:** Piccola comunità Khajiit. Destinazione nella quest Daedric "Sheogorath."
2. Santuario di **Sheogorath:** Santuario Daedric e fonte della quest Daedric "Sheogorath."
3. **Telepe:** Piccola rovina Ayleid. Destinazione nella quest mista "I cavalieri dello stallone bianco."
4. **Grotta di Lattedirocccia:** Nascondiglio, a quattro piani, dei banditi dell'arco nero. (Mischiati con banditi normali e predoni.) Ci sono boss dell'arco nero al secondo ed al terzo piano. Bauli da boss al secondo piano ed a quello più basso, su cui ci sono anche diverse gemme. Il dungeon è poi disseminato di trappole di vario genere. Consultate la sezione "Divertirsi con i banditi dell'arco nero" del capitolo "Quest libere."
5. **Forte Nomore:** Covo di creature mitiche a due piani, con un boss ed il suo baule al secondo piano.
6. **Bordo dell'acqua:** Piccolo insediamento, destinazione nelle quest della Gilda dei Guerrieri "Il debito di Amelion" e "Infiltrazione."
7. **Loggia dello stallone bianco:** Troverete la chiave se completerete la quest mista "I cavalieri dello stallone bianco."
8. **Scuderia dei Cinque cavalieri:** Vende cavalli pezzati.
9. **Terragrigia:** Piccola casa. Destinazione nella quest "Assalto a Terragrigia."
10. **Cancello ovest di Leyawiin**
11. **Caverna della Risacca:** Covo di banditi a due piani. A quello superiore troverete normali banditi, un rappresentante degli Arco Nero e svariate trappole. Al piano inferiore, invece, troverete due bauli, ma sott'acqua.
12. Grotta di **Reedstand:** Covo, a due piani, di creature mitiche ed umanoidi. Boss con relativo baule al secondo piano.
13. **Miniera abbandonata:** Un sacco di non-morti (al piano superiore) e di troll (in quello di sotto). Destinazione nella quest "I troll della miniera abbandonata."
14. **Castello di Leyawiin**
15. **Cancello nord est di Leyawiin**

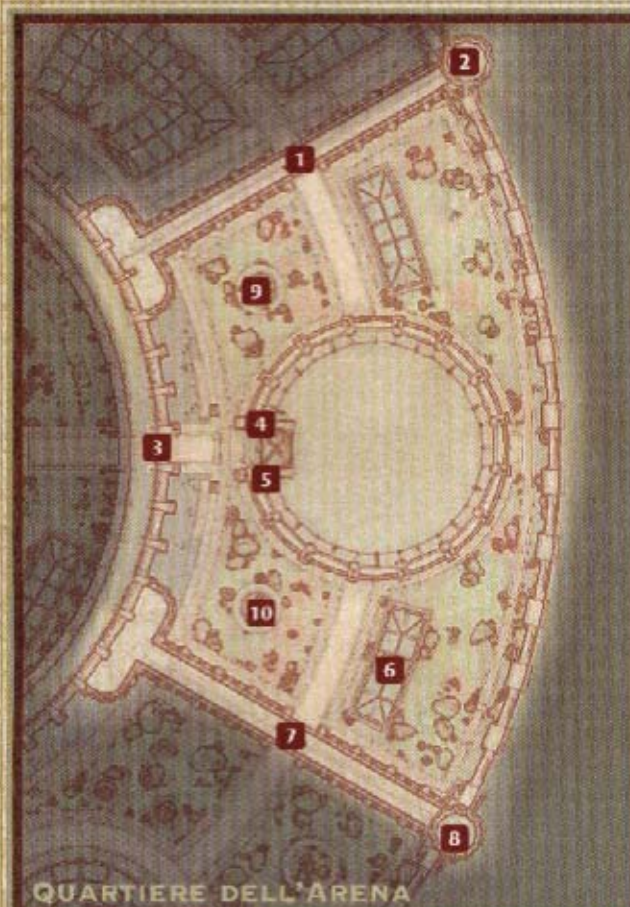
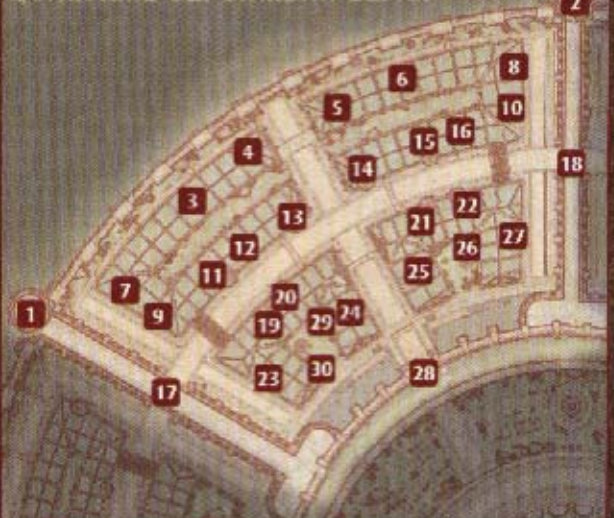
1. Uscita per il quartiere del tempio.
2. **Torre di guardia sud**
3. Uscita per il palazzo dell'imperatore.
4. Uscita per il ponte verso l'università arcana.
5. **Tunnel sud est**: Le fogne. Userete questo ingresso per raggiungere le fogne dell'Arena e, nella quest della Gilda dei Ladri "L'ultimo furto," anche "La vecchia via" per entrare nel palazzo imperiale.
6. Uscita per il quartiere dell'Arena.
7. **Torre di guardia sud est**
8. **Materasso del mendicante**: Dopo la quest della Gilda dei Ladri "Storie perdute," Larthjar si sposta qui.

Statue dei nove divini

9. Julianos, dio della saggezza e della logica
10. Stendarr, dio della pietà
11. Mara, dea-madre e dea dell'amore
12. Dibella, dea della bellezza
13. Arkay, dio del ciclo della nascita e della morte
14. Akatosh, dio drago del tempo
15. Kynareth, dio dell'aria
16. Zenithar, dio del lavoro e del commercio
17. Tiber Septim, dio della guerra e del buon governo

1. Uscita per il ponte verso l'arboreto.
2. **Lustratorium** (detto anche Quartier generale alchimia) Julienne Fanis vende e compra ingredienti, strumentazione e pozioni. Compare nella torre dell'arci-mago (#3) durante la quest mista "Lacrime del salvatore."
3. **Torre dell'arci-mago**: Torre a tre piani, con l'atrio al primo, le camere di consiglio al secondo e le stanze dell'arci-mago al terzo. Raminus Polus, nell'atrio, vi assegnerà alcune quest della Gilda dei Maghi, comparirà nella quest mista "Cura del vampiro," e venderà incantesimi. Incontrerete qui Bothiel nella quest "La luna del negromante" e Julienne Fanis nella quest "Lacrime del salvatore"; potreste anche incontrare Tar-Meena nel segmento della quest principale "Il percorso dell'alba." Nelle camere di consiglio, vi saranno assegnate le ultime quest dei Maghi dall'arci-mago Hannibal Traven ed incontrerete Irlav Jarol nella quest "Il segreto di Vahtacen." Nella quest della Gilda dei Ladri "Direzione sbagliata," ruberete un bastone dalla stanza dell'arci-mago che, al termine della quest della Gilda dei Maghi diventerà la vostra.
4. **Chironasium** (detto anche Centro di stregoneria): Passerete di qui con Delmar per la creazione del vostro bastone da mago nella quest dei Maghi "Un bastone da mago" e ci troverete la maestra dell'Illusione Martina Floria nella quest "Addestramento all'Illusione." La Floria ricarica anche gli oggetti magici.
5. **Stanze di allenamento:** Un mago Bretone di alto livello, Renald Viernis tiene qui, tutti i giorni, una dimostrazione delle magie di Misticismo e Distruzione.
6. **Torre di guardia imperiale**
7. **Stanze dei maghi**: Fonte di una delle gemme dell'anima superiori necessarie nella quest mista "Cura del vampiro."
8. **Archivi mistici**: Potete consultare qui Tar-Meena nel

segmento della quest principale "Il percorso dell'alba." Troverete qui il libro *La luna del negromante* nell'omonima quest della Gilda dei Maghi. (Utile anche nella quest Daedric "Vaermina.") Ci troverete anche il libro *Eretici moderni*, che vi fornirà gli argomenti per rintracciare i vari santuari Daedric. *Purificare il tempio* vi fornirà informazioni su dove si trova la rovina Ayleid di Malada nella quest mista "Niente che tu possa possedere." Boderi Farano è un addestratore in Misticismo di medio livello con un ruolo nella quest "Addestramento al Misticismo."

9. **Centro praxografico:** Borissean e Gaspar Stegine vendono entrambi incantesimi. All'esterno si tengono lezioni sulle pietre del destino (consultate il capitolo "Quest libere").

1. Uscita per il quartiere del mercato.
2. Torre di guardia nord est
3. Uscita per il palazzo dell'imperatore.
4. **Sanguedotto:** Il luogo sotto l'Arena, in cui vi iscriverete per combattere. Partirete da lì per scontrarvi con la squadra dei Gialli e, successivamente, contro il grande campione.
5. **Settore degli spettatori:** Dopo aver fatto una scommessa, da questo settore potrete vedere come vanno le cose ed anche conversare con gli altri spettatori.
6. **Campo di pratica:** Un paio di futuri lottatori si alleneranno qui notte e giorno. Se starete a guardarli un po', avrete una sorpresa.
7. Uscita per l'arboreto.
8. **Torre di guardia sud est**
9. **Statua del lottatore Morihaus:** Morihaus ha guidato gli eserciti di Santa Alessia nella presa della torre d'oro bianco e nella cacciata dell'egemonia degli Ayleid.
10. **Statua della regina Alessia:** Prima leader dell'impero di Cyrodiil e fondatrice dei nove divini.

1. **Torre di guardia nord ovest**
2. **Torre di guardia nord**
3. **Casa di Irene Metrick:** La maestra dell'abilità Armi contundenti ha un ruolo nella quest "Addestramento con Armi contundenti."
4. **Casa di Cyronin Sintav:** Questo è il tizio che Helvo Atius di Talos Plaza accuserà di essere stato la causa degli attriti tra i Sintav e gli Atius.
5. **Casa delle guardie**
6. **Casa di Tertius Favonius:** Questo *tombeur de femmes* si è accasato con Romana Faleria. (Troverete le ricevute di pagamento dei mobili nuovi sulla scrivania della loro camera.) E' lei, però, che vi servirà in questo caso. Fate salire il suo Ordine a 50 e chiedetele della "Città imperiale" per farvi dire che la guardia cittadina "le respira sul collo" e che, per questo, deve tenere un profilo basso. La donna vi farà poi capire che in casa, al piano di

sopra, ci sono un baule ed un paio di scatole contenenti gioielli.

7. Casa di **Adrian Decanius**

8. Casa di **Othrelos**: Questo addestratore in Furtività ha una parte della quest "Addestramento alla Furtività." Il coinquilino Mandil è un addestratore in Sicurezza.

9. Casa di **Dul gro-Shug**: Questo addestratore in Armatura leggera di basso livello vi invierà da un'altra coppia di addestratori ai giardini elfici.

10. Casa di **Marinus Catiotus**

11. Casa di **Lorkmir**: Qui potrete parlare con il drogato di skooma Faelian nella quest "Il girovago solitario" per poi ucciderlo lontano da occhi indiscreti.

12. Casa di **Iniel Sintav**: Il patriarca del clan Sintav. La sua famiglia lo va a trovare la Domenica mattina e resta lì per tutto il giorno.

13. **Taverna Re e regina**: Il proprietario Ley Marillin vi offre vitto e alloggio (10 pezzi d'oro). La moglie Pista Marillin scommette spesso all'Arena. Nella quest mista "Dove abitano gli spiriti," qui farete conoscenza con Velwyn Benirus.

14. **Pensione di Luther Broad**: Il proprietario Broad vi offre vitto e alloggio (10 pezzi d'oro). Incontrerete qui lo Spadaccino Baurus nel segmento della quest principale "Il percorso dell'alba." Il signor Broad vi dirà dove si trova il santuario Daedric di Mephala.

15. Casa di **Dovyn Aren**: Addestratore in Alterazione.

16. Casa di **Ida Vlinorman**: Questa addestratrice in Acrobazia di basso livello sostiene di sapersi arrampicare in cima alla chiese. Non la vedrete mai farlo, però scoprirete di essere in grado di farlo da voi.

17. Uscita per Talos Plaza.

18. Uscita per il quartiere del mercato.

19. Casa di **Wumeek**: Scommettitore dell'Arena ed amica di Weebam-Na di Leyawiin. (Lo va a trovare il 19 di ogni mese.)

20. Casa di **Fathis Ules**: Quinto ed ultimo ricettatore della Gilda dei Ladri, Ules compra e vende tutto tranne gli incantesimi. Lo troverete dalle 7 di sera alle 5 di mattina su uno sgabello dietro la sua casa nella zona sud ovest del quartiere. Lo troverete anche a Chorrol, pronto ad assegnarvi la quest mista "I peccati del padre." Al termine delle quest della Gilda dei Ladri, questa casa diventerà la vostra.

21. Casa di **Roderic Pierrane**: Scommettitore dell'Arena che è anche il compagno di Irene Metrick.

22. Casa di **Ra'jhan**

23. Casa di **Geem Jasiin**

24. Casa di **Jastia Sintav**

25. Casa di **Kastus Sintav**

26. **Ingresso per le fogne dei giardini elfici**: Attraverserete questa fogna con Baurus diretti all'incontro con gli agenti dei Mitica Alba nel segmento della quest principale "Il percorso dell'alba." Nella prima sezione delle fogne, troverete gli ingressi per entrare nelle cantine di Irene Metrick (#3) e Othrelos (#8) ed un dngeon goblin chiamato Impianto fognario. Quest'ultimo ingresso vi porta in un'altra sezione delle fogne, da cui potrete raggiungere una terza cantina (quella del ricettatore Fathis Ules del punto #20) e l'ingresso delle fogne sommerse, in cui si terrà l'incontro con i Mitica Alba. Le fogne sommerse sono collegate con quelle di Talos Plaza.

27. Casa di **Herminia Cinna**: Questa esperta di Ayleid ha un ruolo nella quest mista "Niente che tu possa possedere."

28. Uscita per il palazzo dell'imperatore.

29. **Baule di Fathis Ules**: Fathis si siede su questo baule durante la giornata e, da qui, manda avanti i suoi affari.

30. **Materasso del mendicante**: Fralav il falsificatore dorme qui.

1. **Uffici della Legione imperiale**: Nella quest della Gilda dei Ladri "Occuparsi di Lex," dovrete usare il sigillo della Legione, che si trova all'interno dell'edificio. nella quest della Confraternita Oscura "Riposo permamente," dovrete portare qui il dito mozzato di Adamus Phillida.

2. Uscita per il ponte verso il quartiere del mercato.

3. **Tenda di J'Baana**: Il Khajiit è un maestro nell'abilità Sicurezza. Lo troverete nella quest "Addestramento alla Sicurezza." Dovrete parlare con lui dai cancelli che

separano il pubblico dalla prigione (#4), rubando la chiave del cancello oppure scassinare una serratura.

4. Cancelli chiusi a chiave che portano nella prigione interna alla struttura.
5. **Il bastione:** La prigione della città imperiale. Comincerete il gioco all'interno di una cella, fuggendo per aiutare l'imperatore, ci tornerete nella quest della Confraternita Oscura "Prossimo all'esecuzione" per uccidere il tizio che vi prendeva pesantemente in giro e, se vorrete, potrete passare a trovare i prigionieri nella quest mista "Corruzione imperiale" prima di dare il via alla quest della Confraternita Oscura "Un coltello nel buio."
6. **Armeria:** Dopo aver completato la quest principale, dovrete passare di qui per la ricompensa. Parlate con il cancelliere Ocato scegliendo l'argomento "Campione di Cyrodiil." Ocato vi dirà che ha ordinato di realizzare una serie di armature Drago imperiale per voi, che saranno pronte nel giro di due settimane. (Lo scoprirete in seguito alla comparsa di una nuova voce sul vostro diario e di un indicatore sulla mappa. A quel punto dovrete raggiungere l'armeria.) L'abilità Armatura con valore più elevato influirà sulla corazza che riceverete. Entrambi i tipi di armature si somigliano e sono stregati con le stesse magie: Resisti al gelo per gli stivali, Resisti alla magia per le corazze, Resisti al veleno per i guanti, Resisti al fuoco per i gambali e Resisti al colpo per gli elmi.

1. **Torre di guardia nord**
2. Uscita per il quartiere dei giardini elfici.
3. **Scudi di pietra:** Il proprietario Viator Accius compra e vende armi, armature e oggetti vari, offrendo anche servizi di riparazione dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
4. **Eleganza divina:** La proprietaria Palonirya compra e vende vestiti dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Palonirya è maestra nell'abilità del Commercio e sarete mandati da lei nella quest "Addestramento al commercio."
5. **Emporio mistico:** Il proprietario Calindil compra e vende armature, armi, libri, incantesimi, oggetti vari e magici dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
6. **Spacca e rompi:** Il proprietario Urbul gro-Orkulg compra e vende armi, armature, torce ed oggetti varidalle 8 di mattina alle 8 di sera. Offre anche servizi di riparazione ed ama usare la parola "grande."
7. **Incantesimi di Edgar:** Il proprietario Edgar Vautrine compra e vende incantesimi ed oggetti magici dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
8. **La caraffa dorata:** La proprietaria Claudette compra e vende ingredienti, strumentazione e pozioni dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Claudette Perrick è una dei commercianti che si lamenta delle pratiche di un'altra bottega nella quest mista "Gara non amichevole."
9. **I bastoni di Rindir:** Il proprietario Rindir compra e vende armi, armature, vestiti e oggetti magici dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
10. **Ingresso delle fogne del quartiere del mercato:** Un ladro intraprendente noterà che ci sono le uscite per le cantine delle botteghe La miglior difesa (#11) e L'ingrediente migliore (#25). (Ce n'è un'altra collegata con le fogne del sanguedotto ed altre due verso il tunnel nord, che porta all'uscita nord del sistema fognario.) Nel bottino si fa notare soprattutto un baule all'estremità sud delle due stanze rettangolari al centro.
11. **La miglior difesa:** Gestita da Maro Rufus e Varnado. Entrambi comprano e acquistano armi, armature, torce ed oggetti vari dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Entrambi offrono servizi di riparazione e Varnado è un addestratore in Armatura pesante e lo incontrerete nella quest "Addestramento all'Armatura pesante." Gin-Wulm fa il fabbro, ma di qui passa solo per dormire. Troverete questo maestro nell'abilità Armaiolo, durante la quest "Addestramento da armaiolo," all'interno del quartiere e dei vicini giardini elfici.
12. **Ufficio del commercio imperiale:** Dovrete parlare con Vinicia Melissaeia per comprare la casa in vendita nel quartiere del porto.
13. **La borsa dalle molte monete:** Il proprietario Thoronir compra e vende tutto tranne gli incantesimi dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Scoprirete da dove proviene la merce economica nella quest "Gara non amichevole."
14. Uscita per il palazzo dell'imperatore.
15. Uscita per l'edificio della legione imperiale.
16. **Prima edizione:** Qui potrete trovare il Libro 3 dei *Commenti sui Mysterium Xarxes* nella quest principale;

La sfida dell'armaiolo nella quest "Addestramento da Armaiolo"; *Purificare il tempio* nella quest mista "Niente che tu possa possedere"; e *Caduta del cavaliere* nella quest mista "Lacrime del salvatore." Il proprietario Phintias, che si rivelerà un'utile risorsa nella quest mista "Ordine del sangue virtuoso," compra e vende solo libri dalle 8 di mattina alle 8 di sera.

17. ***Corriere del cavallo nero***: Questo giornale è sponsorizzato dall'amministrazione imperiale e scritto da giornalisti freelance. Sei numeri saranno già disponibili all'inizio del gioco ed altri 13 compariranno al termine di certe quest.
18. **Merci dei tre fratelli**: I tre fratelli sono Sergius, Tertullian e Cicero Verus. Solo i primi due lavorano qui davvero, però. (Cicero distribuisce il *Corriere del cavallo nero*.) Ciascuno di loro compra e vende tutto tranne gli incantesimi dalle 8 di mattina alle 8 di sera. (Sergius manca di Domenica e Ter Note di Martedì e Gioved'ì.) Tertullian farà causa alla Borsa delle molte monete nella quest mista "Gara non amichevole."
19. **La taverna dei mercanti**: Il proprietario Velus Hosidius vi offre vitto e alloggio (20 pezzi d'oro). Come tutte le locande e le taverne è sempre aperta. La locanda è la prima fermata di Thoronir quando lo seguite nella quest mista "Gara non amichevole."
20. **Possibilità di combattere**: Il proprietario Rohssan compra e vende armi, armature, torce ed oggetti magici, offrendo inoltre servizi di riparazione dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Se non completate con successo la quest della Gilda dei Ladri "Che vinca il migliore" la prima volta, otterrete una seconda possibilità in cui dovrete recuperare una spada dalla stanza di Rohssan. Egli è anche un addestratore Armaiolo di medio livello, come vedrete nella quest "Addestramento da Armaiolo."
21. **Merci "come nuove" da Jensine**: La proprietaria Jensine compra e vende tutto tranne la strumentazione alchemica e gli incantesimi dalle 8 di mattina alle 6 di sera. Ha una parte nella quest mista "Gara non amichevole" e "Corruzione imperiale." Se la seguirete dopo il lavoro di Martedì e Giovedì, la vedrete andare da Fathis Ules. Non vi sembra strano?
22. **Magazzino**: Un normale magazzino, con sorvegliante (Gelephor).
23. **Il sacco per la biada**
24. **Gioielleria del diamante rosso**: Il proprietario Hamlof Red-Tooth compra e vende vestiti, oggetti magici e vari dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
25. **L'ingrediente principale**: Il proprietario Ogier Georick vende ingredienti, strumentazione e pozioni dalle 8 di mattina alle 8 di sera. E' un altro di quelli che farà causa alla Borsa alle molte monete nella quest mista "Gara non amichevole." Nel negozio si può trovare la belladonna richiesta nella quest mista "Cura del vampiro" ed il brandy di Cyrodiil richiesto nella quest Daedric "Sanguine."
26. **Torre di guardia nord est**: Qui, il capitano Audens Avidius ha un ufficio. Avrete a che fare con lui nella quest mista "Corruzione imperiale."
27. Uscita per il quartiere dell'Arena.
28. **Statua di Uriel Septim III**: Commemora la vittoria di Uriel III nella vittoria della guerra del diamante rosso.
29. **Statua di Pelagius IV**: Figlio di Tiber Septim.
30. **Materasso del mendicante**: Simplicia la lenta dorme qui.

Quartiere del Palazzo

1. Uscita per il quartiere dei giardini elfici.
2. Uscita per il quartiere di Talos Plaza.
3. Uscita per il quartiere del tempio.
4. **Tomba del principe Camarril**: Nel segmento della quest principale "Il percorso dell'alba," attiverete questa tomba ad una certa ora per sapere dove si trova il nascondiglio dei Mitica Alba.
5. **Palazzo**: La porta all'esterno recita "Camere di consiglio degli anziani." Questa è però solo una delle destinazioni possibili. Passerete dalle camere nel segmento finale della quest principale "Accendi i fuochi di drago!" Ci ritornerete nell'ultima quest della Gilda dei Ladri "L'ultimo furto," una volta per attivare una clessidra gigante nella cantina ("cripta") e poi nuovamente dalle fogne ed i dungeon adiacenti per raggiungere la caserma della guardia di palazzo.

6. Uscita per il quartiere del mercato.
7. Mausoleo della famiglia **Trentius**: Passerete da questa cripta nella quest mista "Gara non amichevole."
8. Uscita per il quartiere dell'Arena.
9. Uscita per l'arboreto.

1. **Scuderie Cavallo sauro.**
2. Cancello ovest per il ponte verso la terra ferma.
3. **Torre di guardia nord est**: Qui, il capitano della guardia Itius Hayn ha un ufficio. Lo troverete nella quest mista "Corruzione imperiale."
4. Casa di **Usheeja**: Guardia alla tenuta di Umbacano.
5. Casa di **S'rathad**
6. Casa di **Claudius Arcadia**: Arcadia si trova nella prigione imperiale a pregare la madre notte della Confraternita Oscura.
7. Casa di **Ontus Vanin**: Vanin sa dove si trovano i tre santuari Daedric di Hircine, Mephala e Vaermina. Passerete da casa sua nella quest della Gilda dei Ladri "Direzione sbagliata."
8. **Torre di guardia sud ovest**
9. Casa di **Soris Arenim**: Arenim e sua moglie, Erissare, compaiono nella quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Bravil."
10. Casa di **Astinia Atius**: Vi parlerà di una lotta sanguinosa tra le famiglie Sintav e Atius. In questa mini quest informale dovrete parlare con gli altri membri dei due clan per saperne di più.
11. Casa di **Agarmir**: Agarmir ha una parte nella quest mista "Gara non amichevole."
12. Casa di **Matthias Draconis**: Un'altra guardia del palazzo di Umbacano. Lo ucciderete, assieme al resto della sua famiglia, nella quest "Parente stretto."
13. **La fiasca fumante**: Il proprietario Ernest Manis vi offre solo il vitto (niente alloggio). La taverna è sempre aperta.
14. Casa di **Samuel Bantien**: Addestratore in Sicurezza.
15. Casa di **Ulen Athram**: Ulen e la moglie Dralora scommettono all'Arena. Ulen è anche un agente della Mitica Alba con cui avrete a che fare al termine del segmento della quest principale "Santuario di Dagon." Nel suo studio, al piano di sopra, troverete i volumi 1 e 2 dei *Commenti sui Mysterium Xarxes*.
16. Albergo **Tiber Septim**: La proprietaria Augusta Calidia vi offre vitto e alloggio (40 pezzi d'oro). Troverete qui Gwinas nel segmento della quest principale "Il percorso dell'alba." Raggiungerete Faelian all'albergo nella quest della conf. oscura "Il girovago solitario." Se vi siete alleati con S'razirr nella quest mista "Niente che tu possa possedere," lo dovrete poi incontrare qui.
17. Ingresso delle fogne di **Talos Plaza**: Vi potranno capitare due cose qui, in base a come ci arriverete. La parte sud della fogna raggiunta attraverso questa botola è un dungeon quadrato di piccole dimensioni infestato da bestie fastidiose. Da qui, attraverso le due uscite nella parte sud, potrete raggiungere i tunnel sud ovest ed il seminterrato della casa di Dinari Amnis. (I tunnel sud ovest collegano le fogne di Talos Plaza e quelle del tempio.) La zona nord non può essere raggiunta da qui; dovrete attraversare le fogne sommerse sotto il quartiere dei giardini elfici. In questo piccolo dungeon di goblin troverete anche un boss ed il suo baule.
18. Casa di **Ra'Jiradh**: I tre fratelli Khajiit che pubblicano il *Corriere del cavallo nero* vivono qui.
19. Casa di **Angelie**: Il suo nome completo è Angelie Blakeley, figlia di un marinaio scomparso in mare.
20. Casa di **Thamriel**: Thamriel dice di sentire delle voci. La sua badante, Elragail, si chiede se sono fantasmi.
21. Casa di **Dynari Amnis**: Troverete qui Methredhel nella quest della Gilda dei Ladri "Direzione sbagliata."
22. Casa di **Sevarius Atius**: Vedi #10 e #23. Il leader del clan degli Atius rivelerà che la guardia imperiale ha imposto il "cessate il fuoco" tra le famiglie Atius e Sintav.
23. Casa di **Helvo Atius**: A quanto pare, questo tizio è stato incolpato di aver dato il via alla lotta tra gli Atius ed i

Sinfav.

24. Uscita per il quartiere dei giardini elfici.
25. Uscita per il quartiere del tempio.
26. Casa di **Dorian**: Dorian non vi apprezzerà mai. Non c'è modo di fargli cambiare idea nemmeno passando tramite altri e nella sua casa non troverete nulla di interessante, a meno che non decidiate di rubargli qualcosa solo per fargliela pagare. In quel caso, però, c'è il rischio che vi apprezzi ancora meno.
27. Palazzo di **Umbacano**: Ricco collezionista di manufatti Ayleid, Umbacano vi assegnerà un trio di quest miste: "Il collezionista," "Niente che tu possa possedere" e "I segreti degli Ayleid." Questo tizio compra oggetti particolari. Il suo servo, Jollring, vi verrà a cercare per farvi una proposta di acquisto relativa a delle statue Ayleid trovate in alcune rovine.
28. Casa di **Jakben Imbel**: Passerete da questa casa e, probabilmente, anche nel covo di vampiri sottostante, nella quest della Gilda dei Ladri "Gli stivali di Springheel Jak."
29. Casa di **Areldil**: Penserete che questo tizio sia un addestratore in Sicurezza. Peccato che non sia così.
30. Uscita per il palazzo dell'imperatore.
31. **Statua di Akatosh**: Il dio del tempo nella sua forma da drago.
32. **Materasso di mendicanti**: Draninus lo squattrinato dorme qui.

1. Uscita per il quartiere di Talos Plaza.
2. **Torre di guardia sud ovest**
3. Casa di **Gilen Norvalo**: Gilen e Ralsa Norvalo hanno entrambi una parte nella quest mista "Ordine del sangue virtuoso."
4. **Locanda di ognissanti**: Il proprietario Willet vi offrirà vitto e alloggio. Sarà pronto per fare affari con voi quando lo vorrete. Il costo giornaliero dell'alloggio sarà di 15 pezzi d'oro. Egli vi instraderà verso la quest mista "Un viaggio inaspettato."
5. Casa di **Pennus Mallius**
6. Casa di **Surius Afranius**: Un'altra guardia che lavora per Umbacano, il collezionista di manufatti Ayleid che vive nel quartiere di Talos Plaza. Surius divide il lavoro con i fratelli Ancus e Praxedes.
7. Casa di **Algot**: Nome completo: Algot il settentrionale.
8. Casa di **Marana Rian**: La passerete a trovare nella quest "Addestramento alla Furtività." (Rian è maestra nella specialità.)
9. Casa di **Hastrel Ottus**: Evangelista del dio Akatosh, come Ida Ottus lo è per Mara. Alessia è invece l'autrice di tutte quelle guide cittadine a sfondo religioso.
10. Casa di **Graman gro-Marad**: Libererete gro-Marad buttafuori alla locanda Il galleggiante gonfio del quartiere del porto, nella quest mista "Un viaggio inaspettato." Sua moglie, Umog, lavora come guardia notturna per Umbacano ed è l'unica che può essere corrotta in caso decidiate di rubare all'uomo gli oggetti che gli avete procurato.
11. Casa di **Trenus Duronius**: La casa di questo drogato di skooma, quando avrete bisogno della sostanza nella quest della Confraternita Oscura "Il girovago solitario," è perfetta per un furto.
12. Uscita per il palazzo dell'imperatore.
13. **Tempio dell'Unico**: Scena della parte finale della quest principale. Tandilwe è un maestro nell'arte Oratoria. Jeelius appare la prima volta come vittima sacrificale nella missione "Santuario di Dagon." Se lo libererete, egli scapperà qui. In caso contrario, non lo rivedrete.
14. Uscita per il ponte verso il quartiere del porto.
15. Casa di **Hagaer**: Hagaer è un appassionato di libri. Ne possiede ben 51 al piano di sopra. Tra essi ci sono i rari *Gli ultimi re degli Ayleid* e *Giardini pensili*, oltre all'utile *Varietà di Daedra*.
16. Casa di **Stantus Varrid**
17. Casa di **Ruslan**: Uno dei due residenti che denuncerà la presenza di una mela marcia nella guardia cittadina durante la quest mista "Corruzione imperiale."
18. Casa di **J'mhad**
19. Casa di **Roland Jenseric**: Jenseric viene accusato di essere un vampiro (e di aver morso la sua ragazza) nella quest mista "Ordine del sangue virtuoso." Si nasconderà in un capanno lugo la strada blu, vicino a Cheydinhal.
20. Casa di **Seridur**: Seridur è un membro dell'ordine del Sangue virtuoso ed è il vero vampiro.
21. Casa di **Golagrigia**: Altro membro dell'ordine del

Sangue virtuoso, che compare nell'omonima quest.

22. Casa di **Luronk gro-Glurzog**: Assieme Ruslan (#17), gro Glurzog denuncerà un membro della guardia della città nella quest mista "Corruzione imperiale."
23. Uscita per l'arboreto.
24. Casa di **Amantius Allectus**: Nella quest della Gilda dei Ladri "Che vinca il miglior ladro," dovrete rubare il diario di questo tizio. (Egli sostiene di essere in città per lavorare su una nuova edizione di *Le vite dei santi*, ma, a giudicare dal diario, gran parte della sua attenzione sembra rivolta alla creazione di una pianta vampira!) La casa è l'unico ingresso nel quartiere per le fogne del tempio. (Alle fogne si può accedere anche da quelle di Talos Plaza passando prima per il tunnel sud ovest.) Da qui, però, potrete accedere solo alla zona sud delle fogne. Per raggiungere quella nord, procedete a nord ovest verso il tunnel sud ovest e poi girate a nord est per trovare il secondo ingresso delle fogne del tempio. In questo modo potrete accedere alla parte nord delle fogne, un altro dungeon di goblin con un baule da boss e svariate casse rotte.
25. Casa di **Salomon Geonette**
26. **Torre di guardia sud est**: Qui, Hieronymus Lex ha il suo ufficio. Dovrete entrarci nella quest della Gilda dei Ladri "Togliere le tasse ai poveri."
27. **Materasso del mendicante**: Buntara dorme qui.

1. **Capanna in vendita**: Per acquistare questo rottame dovrete rivolgervi all'ufficio del commercio imperiale nel quartiere del mercato.
2. **Capanna di Jair**
3. Capanna degli **Kvinchal**: Può darsi che vi dicano, ma è molto difficile, che i tre fratelli Kvinchal non sono tipi molto amichevoli.
4. Casa di **Armand Christophe**: Christophe è uno dei due luogotenenti della Gilda dei Ladri, ma non ama parlare di affari a casa sua. Vedi punto #8.
5. Casa di **Myvryna Arano**: Myvryna è il messaggero che vi porterà l'invito ad unirvi alla Gilda dei Ladri se sceglierete di passare prima dalla prigione. E' anche la traditrice che viene beccata nella quest della Gilda dei Ladri "La fanciulla elfica."
6. Casa di **Methredhel**: Methredhel è una delle vostri concorrenti per l'ammissione alla Gilda dei Ladri in "Che vinca il miglior ladro." Se riuscirà a prendere il diario prima di voi, potrete andarlo successivamente a rubare da casa sua. Vi verrà a cercare nella quest della Gilda dei Ladri "La fanciulla elfica." Dovrete trovarla in "Direzione sbagliata." Ed in "Far finta di non vedere," vi verrà nuovamente a cercare per darvi istruzioni relative

all'incontro con la Volpe grigia.

7. **Capanna abbandonata**
8. Punto d'incontro della Gilda dei Ladri: Armand Christophe vi assegnerà qui le prime quest della gilda.
9. Casa di **Dareloth**: Sarà inaccessibile finché non completerete le quest della Gilda dei Ladri e ne diventerete il maestro. A quel punto, diverrà il ritrovo della gilda.
10. Una cassa aperta: Vi permette di salire con tranquillità sulla *Maria Elena* nella quest "Una tomba umida."
11. **Ufficio della compagna di commercio imperiale**
12. ***Maria Elena***: Una nave pirata guidata da uomini che prima vi avviseranno di stare alla larga, poi, in caso non lo facciate, vi attaccheranno. Dovrete uccidere il capitano nella quest "Una tomba umida." (Vedi #10.)
13. **Deposito della compagnia di commercio imperiale**: Non ci sono cose degne di nota al suo interno.
14. Altro deposito della compagnia di commercio imperiale: Armand Christophe si nasconde qua dentro durante la quest della Gilda dei Ladri "La fanciulla elfica."
15. **Faro**: l'operatore Velan Andus si lascia scappare che il faro è lì per bellezza. Vi dirà che solo "un idiota" proverebbe a navigare davanti al porto di notte. (Al suo interno c'è anche una caserma per le guardie.)
16. Tunnel per il quartiere del tempio.
17. **Il galleggiante gonfio**: il proprietario Ormil vi offre vitto e alloggio (10 pezzi d'oro). Dormite qui per dare il via alla quest mista "Un viaggio inaspettato."
18. **Hieronymus Lex**: Qui troverete il capitano Lex durante le quest della Gilda dei Ladri "La fanciulla elfica" e "Direzione contraria."
19. **Materasso del mendicante**: Puny Ancus dorme qui.

1. **Whitmond**: Piccola fattoria che è fonte della quest "Quando si rompe l'arco."
2. **Scuderie del Cavallo sussurrante**: Tra le 8 di mattina e le 8 di sera, Clesa, lo stalliere, vi venderà un cavallo bianco per 4000 pezzi d'oro.
3. **Caserma della guardia cittadina**
4. Casa di **Gogan**: Questo gentiluomo e sua "moglie," Maelona, hanno una parte nella quest mista "L'inganno della sirena."
5. Casa di **Jesan Sextius**
6. Casa di **Quill Weave**: Questo addestratore in Acrobazia di basso livello ha una parte nella quest della Gilda dei Guerrieri "Un problema di ratti."

7. Cancello verso il molo.
8. **Le armi del conte**: Il proprietario Wilbur vi offre vitto e alloggio (25 pezzi d'oro). Qui incontrerete spesso Velwyn Benirus nel corso della quest mista "Dove abitano gli spiriti."
9. Casa di **Newheim il corpulento**: Dovrete recuperare a questo tizio un bricco rubato nella quest secondaria della Gilda dei Guerrieri "Il bricco di Newheim."
10. Casa di **Arvena Thelas**: Scoprirete come si uccidono i topi nella quest della Gilda dei Guerrieri "Un problema di topi."
11. Casa di **Pinarus Inventius**: Pinarus, un cacciatore, vi aiuterà in "Un problema di ratti." Egli è anche un addestratore di Mira di medio livello ed ha un ruolo nella quest "Addestramento alla Mira."
12. Casa di **Silgor Bradus**: Passerete da Rusia Bradus nella quest "Addestramento all'Atletica." (Anche Silgor è probabilmente un marinaio di Anvil, visto che non compare altrove nel gioco.)
13. Pacificatori di **Morvayn**: Il proprietario Varle Morvayn compra e vende armi, armature, torce ed oggetti misti ed offre servizi di riparazione dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Nella quest della Confraternita Oscura "Lasciarsi guidare," prenderete il suo apprendista, Enilroth, mentre sta assegnando ordini falsi in una zona vicina. (Enilroth non è esattamente uno stinco di santo, visto che ha pure una relazione con Hasathil, un'elfa boscosa sposata con Heinrich Oaken-Hull.)
14. **Casa abbandonata**: Nonostante il nome, vi incontrerete qui con lo "Straniero" nella quest della Gilda dei Ladri "Occuparsi di Lex."
15. **Gilda dei Maghi**: Carahil è la fonte della quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione ad Anvil" ed è anche un'addestratrice di medio livello nella quest "Addestramento all'Illusione." Marc Gulitte è invece un addestratore di medio livello nella quest "Addestramento alla Distruzione" e vende anche incantesimi. Thaurron vende incantesimi (ed ha un imp chiamato Sparky che lo segue in giro). Felen Relas vende ingredienti, strumentazione, oggetti vari e pozioni dalle 8 di mattina alle 8 di sera ed è anche un addestratore in Alchimia di basso livello.
16. **Cancello principale**: Diretto verso la strada dorata.
17. **Gilda dei Guerrieri**: Azzan vi assegnerà svariate quest all'inizio. Egli è anche un addestratore di medio livello in Armi contundenti ed ha una parte nella relativa quest. Rhano è un addestratore di medio livello in Lama; Huurwen di basso livello in Blocco, Vigdis in Armi contundenti e Rufrius Vinicius, invece, in Corpo a corpo.
18. Casa di **Heinrich Oaken-Hull**: La moglie di Heinrich, Hasathil ha una relazione con Bosmer Enilroth.
19. Palazzo di **Benirus**: Comprerete questa casa infestata (dovrete disinfestarla) nella quest mista "Dove abitano gli spiriti."
20. **Cappella di Dibella**: Trevaia compra e vende pozioni ed incantesimi.
21. Giardino
22. Cancello verso il castello di Anvil.
23. Faro di **Anvil**: Parlerete con il custode del faro Ulfgar Occhionebbioso e passerete dal buio seminterrato nella quest della Confraternita Oscura "Lasciarsi guidare."
24. ***Il risveglio del serpente***: Visiterete questa nave nella quest mista "La nave fantasma di Anvil."
25. **La boccia fluente**: Questa taverna (non ha stanze) è gestita da gemelli. Publican Maenlorn, vestito di marrone, compra e vende tutto tranne gli incantesimi. Caenlorn, vestito di blu, non vende nulla. Hirtel, che passerà di qui dopo che sarete stati a Kvatch proviene direttamente dall'accampamento dei rifugiati. Questo luogo compare nella quest mista "L'inganno della sirena."
26. Merci di qualità da **Lelles**: Il proprietario Norbert Lelles compra e vende tutto tranne gli incantesimi dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Nella quest della Gilda dei Ladri "Il negoziante sfortunato," dovrete impedire che il negozio venga derubato.
27. **Magazzino del porto**: Al suo interno non c'è nulla di speciale. E' sorvegliato da Wilhelm il verme.
28. **Castello di prua**: Non ha camere libere. La proprietaria di questa locanda per soli marinai è Mirabelle Monet, addestratrice di medio livello in Furtività, che ha una parte nella relativa quest. Uno dei suoi clienti/amanti è Hauls-Ropes-Faster, addestratore in Atletica di medio livello, che ha un ruolo nella quest "Addestramento in Atletica." Isolde è invece un agente dei Mitica Alba che vi attaccherà dopo aver completato il segmento della quest principale "Santuario di Dagon." (Indizio: Ha una copia del volume 1 dei *Commenti sui Mysterium Xarxes*.)
29. ***Clarabella la Tinozza dei mari***: Nave pirata con tre ponti. Nella stanza del capitano troverete un buon bottino. E dovreste rubare anche il capitano Baszone Patneim per la chiave del baule, troverete una nota dal primo ufficiale Filch che dice che la nave è arrivata di recente da Leyawiin e che il suo carico, composto da quattro pecore, non è molto di suo gusto.
30. **Castello di Anvil**: Passerete dal castello nella missione della quest principale "Alleati per Bruma" alla ricerca di truppe per la difesa della città in "La difesa di Bruma." Passerete di qui durante la quest della Gilda dei Ladri "Occuparsi di Lex" ed anche nel corso di quella finale "L'ultimo furto." Orrin, che si trova, nella stanza del fabbro, è il quarto ricettatore della Gilda dei Ladri e compra e vende tutto tranne gli incantesimi.

31. **Statua della sirena dello scoglio ovest:** L'amante di una sirena ha rubato la sua pelle, nel tentativo di impedirle di andare via da lui, ma la moglie dell'amante tagliò segretamente la pelle in due, per farne trovare una parte alla sirena. La sirena indossò la pelle e si scoprì mezza sirena e mezza umana, scappando non più per mare ma per terra. Si dice che la creatura guidi i marinai che si sono persi tra le dense nebbie della costa d'oro.
32. **Materasso del mendicante:** Olvus dorme qui.
33. **Materasso del mendicante:** Imus dorme qui.

1. **Scuderie Baio roano:** Dalle 8 di mattina alle 8 di sera, lo stalliere, Isabeau Bienne, vi venderà un cavallo baio per 1000 pezzi d'oro.
2. **Grande cappella di Mara:** L'addestratore di medio livello Marz compare nella quest "Addestramento al Recupero." Uravasa Othrelas è un'addestratrice di Oratoria di basso livello.
3. **Gilda dei Maghi:** Delphine Jend vende incantesimi ed è un'addestratrice in Distruzione di medio livello. Ardaline è un'addestratrice in Alchimia di medio livello che vende ingredienti, strumentazione, oggetti misti e pozioni. Recupererete il suo bastone rubato nella quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Bravil." Ita Rienus è un'addestratrice in Misticismo di medio livello, che vende incantesimi e ricarica oggetti magici. Avrete a che fare con questi addestratori nelle quest relative alle loro rispettive discipline. Inoltre, parlerete con Kud-Ei nella quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Bravil" e nella quest mista "Attraverso un incubo oscuro" e Aryarie nella quest della Gilda dei Guerrieri "Altre questioni in sospeso."
4. **Il capanno del Pretendente solitario:** Il proprietario Bogrum gro Galash vi offre vitto e alloggio (10 pezzi d'oro). Incontrete Maglir ed il suo tetro amico, Jee-Tah, in questa locanda nella quest della Gilda dei Guerrieri "Altre questioni in sospeso," e l'usuraio Kurdan gro-Dragol nella quest mista "Preso nella caccia."

5. Casa di **Varon Vamori**: Questo addestratore di medio livello in Oratoria ha una parte nella quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Bravil" ed in quella "Addestramento all'Oratoria."
6. Casa di **Henantier** (sotto) e di **Aleron Loche** (sopra): Salverete entrambi questi tizi rispettivamente nelle quest miste "Attraverso un incubo oscuro" e (attraverso sua moglie, Ursanne, che vive con lui) in "Preso nella caccia."
7. **Il paradosso dell'arciere**: Il proprietario Daenlin compra e vende armi, armatura, torce ed oggetti misti, offrendo inoltre servizi di riparazione dalle 8 di mattina alle 8 di sera. (E' chiuso di Domenica, quando va a cacciare nei pressi della miniera allagata.)
8. Casa di **Ungolim** (sotto) e di **Ranaline** (sopra): Ungolim è il bersaglio nella quest della Confraternita Oscura "Un bacio prima di morire." E Ranaline, che lavora al capanno del Pretendente solitario (#4) è una dei due agenti Mitica Alba di Bravil, che si "attiverà" al completamento della missione "Santuario di Dagon" della quest principale, attaccandovi quando la avvicinate. Sul suo letto si trova il volume 2 dei *Commenti sui Mysterium Xarxes*. (Mentre il volume 1 si trova nell'inventario.)
9. **Statua della signora fortunata**: Attivare questa statua, prima della fine delle quest della Confraternita Oscura, fa salire la vostra Fortuna. La Cripta della Madre notte sotto la statua è l'ambientazione della quest finale della Confraternita. Quando raggiungerete il rango più elevato, riceverete istruzioni dalla statua.
10. Casa di **Carandial** (sotto) e covo di **Skooma** (sopra): Carandial trascorre la maggior parte del tempo ad esplorare la rovina Ayleid di Anutwyll appena fuori Bravil.
11. **Fortuna di stregone**: Il proprietario Ungarion compra e vende libri, vestiti, strumentazione, incantesimi ed oggetti magici dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
12. **Casa in vendita** (sotto) e di **Luciana Galena** (sopra): Galena è ricettatrice nella Gilda dei Ladri ed addestratrice di medio livello nell'abilità Armatura leggera e potrebbe comparire nella quest della Gilda dei Guerrieri "I fuggitivi." Compra e vende tutto tranne gli incantesimi.
13. Casa di **S'krivva** (sotto) e di **Nuotante** (sopra): S'krivva vi assegnerà delle quest e comparirà anche nella missione "Addestramento in Sicurezza" e potrebbe apparire nella quest della Gilda dei Guerrieri "I fuggitivi." (E' anche una trafficante di skooma.) Il Nuotante è un addestratrice in Furtività di basso livello.
14. Casa di **Dro'shanji** (sotto) e di **Andragil** (sopra): L'addestratore di medio livello Dro'shanji compare nella quest "Addestramento in Sicurezza" ed Andragil è maestro nell'abilità Blocco.
15. Cancello verso la strada verde.
16. **Casadargento-sull'acqua**: Il proprietario Gilgondorin vi offre vitto e alloggio (20 pezzi d'oro). Gilgondorin potrebbe apparire nella quest mista "La sentinella abbandonata."
17. **L'ottimo affare**: Il proprietario Nilawen ed il suo assistente Nordinor (che fa anche la trafficante) compra e vende tutto tranne gli incantesimi dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
18. **Gilda dei Guerrieri**: Tadrose Helas compra e vende armi, armature, torce ed oggetti magici, offrendo servizi di riparazione ed addestratrice di basso livello in Armatura. Nahsi è addestratrice in Corpo a corpo.
19. **Castello di Bravil**: Il percorso per raggiungere Fathis Aren ed il tempio dell'Imperatore zero comincia nella sua stanza nell'ala nord del castello, nel corso della quest "Treccia di districazione." (Potete ucciderlo nella quest, ma ricordate che Aren è addestratore in Evocazione e può esservi utile.) Il fabbro Hans Unghia nera è un agente Mitica Alba che si "attiva" quando completerete la missione "Santuario di Dagon" nella quest principale e vi attaccherà quando vi avvicinerete. La ricompensa: due copie dei *Commenti sui Mysterium Xarxes*, Volume 1 nella stanza nell'ala est.
20. **Materasso del mendicante**: Miserabile Aia dorme qui.
21. **Materasso del mendicante**: Cosmus dorme qui.

1. **Castello di Bruma:** Passerete dal castello per parlare con il capitano Burd e la contessa Narina Carvain nei segmenti "Spie" e "La difesa di Bruma" della quest principale; la Carvain sarà protagonista di "Sollevare il velo" ed il prigioniero Jorundr nella quest mista "Le due facce della moneta."
2. **Cancello nord:** verso il tempio del Signore delle nuvole.
3. **Venti del nord:** Gestito da Olfand e Skjorta. Olfand compra e vende armi, armature, torce ed oggetti magici dalle 8 del mattino alle 8 di sera. (Offre anche servizi di riparazione ed un addestramento in Armatura leggera.) Skjorta si occupa solo di vestiti ed è abituato a correre ubriaco per Bruma nel mezzo della notte.
4. **Novaroma:** Il proprietario Suurootan e la sua assistente Karinnarre comprano e vendono incantesimi dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
5. **Vista di Jerall:** Il proprietario della locanda Hafid Hollowleg offre vitto e alloggio (25 pezzi d'oro). Egli ha una parte nella quest mista "Una confraternita tradita."
6. Casa di **Bradon Lirrian:** Lirrian viene accusato di essere un vampiro in "Una confraternita tradita."
7. Casa di **Istrius Brolus:** Jantus Brolus è un addestratore in Illusione di basso livello.
8. Casa di **Jearl:** Jearl ed il suo ospite Saveri Faram sono le spie Mitica Alba che dovrete fermare nel segmento "Spie" della quest principale. La cantina della casa è connessa alle caverne di Bruma a sud ovest della città.

9. **Casa di Arnora:** Arnora è coinvolta nella quest mista "Le due facce della moneta." Se siete nella Gilda dei Ladri, vi fornirà le ragioni per ispezionare la casa di Jearl nella missione "Spie" della quest principale.
10. **Casa di Ongar:** Se siete nella Gilda dei Ladri, Ongar l'annoiato vi potrà aiutare nella quest "Spie." Egli, che è il primo dei ricettatori della Gilda, compra e vende tutto tranne gli incantesimi. Ongar opera dalle 6 di sera alle 6 di mattina allo Zipolo e chiodo di Olav.
11. **Grande cappella di Talos:** Il concilio sulla guerra tra i protagonisti della quest principale si tiene all'interno di questa cappella nella missione "La difesa di Bruma." Cirroc, addestratore in Recupero di basso livello, comprare nella quest "La pietra di Santa Alessia" e l'addestratore in Evocazione Arentus Falvius ha una parte nella quest "Addestramento in Evocazione." Isa Raman compra e vende incantesimi.
12. **Casa di Honmund:** Alga, la compagna di Honmund, è un'addestratrice di basso livello in Oratoria.
13. **Gilda dei Guerrieri:** Right-Wind è un addestratore di basso livello in Lama, Bumph gra-Gash in Armatura pesante. L'anonimo custode offre servizi di riparazione.
14. **Gilda dei Maghi:** Jeanne Frasoric vi assegnerà la quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Bruma." Dopo averla completata, J'skar vi potrà far salire l'abilità Distruzione a 40. Volanaro vende incantesimi e ricarica oggetti magici. Selena Orania vende ingredienti, strumentazione, oggetti magici, incantesimi e pozioni. Troverete la gilda a ferro e fuoco e praticamente tutti morti nella quest della Gilda dei Maghi "Un complotto svelato."
15. **Martello ed ascia:** Il proprietario Fjotreid compra e vende armi, armature, torce ed oggetti magici, offrendo servizi di riparazione durante i soliti orari.
16. Casa di **Lyra Rosentia**
17. **Casa di Baenlin:** Baenlin è il vostro bersaglio nella quest della Conf. Oscura "Gli incidenti capitano."
18. **Casa in vendita**
19. **Cancello est:** Uscita per la strada d'argento diretta a sud e ad est.
20. **Zipolo e chiodo di Olav:** Il proprietario Olav vi offre vitto e alloggio (10 pezzi d'oro.) Vi darà anche una mano nella quest mista "Una confraternita tradita."
21. **Casa di Brotch Calus:** Calus è un addestratore di medio livello in Alchimia.
22. **Casa di J'Ghasta:** Il Khajiit è il vostro bersaglio nella quest della Confraternita Oscura "Giuramenti spezzati."
23. **Casa di Helvius Cecia:** La quest "Addestramento al Corpo a corpo" vi porterà dall'addestratore Cecia. Qui incontrerete la Volpe grigia per ricevere istruzioni relative alla quest "Far finta di non vedere."
24. **Casa di Regner:** Edla Cuore-Scuro è un addestratore in Mira di basso livello.
25. **Scuderie Occhioselvaggio:** Ai soliti orari, Petrine vi venderà un cavallo pezzato per 500 pezzi d'oro.
26. **Statua di Tiber Septim:** Dio della guerra e del buon governo, imperatore e fondatore della dinastia Septim.
27. **Materasso del mendicante:** Jorck dorme qui.
28. **Materasso del mendicante:** Jofnhild dorme qui.
29. **Statua dell'eroe di Bruma:** Una statua eretta dal popolo di Bruma come premio per i servigi offerti. Per farla comparire, dovrete completare la missione "La difesa di Bruma" della quest principale, separandovi poi da Martin per raggiungere un'altra regione, ritornando dopo da lui. Al vostro ritorno, la statua apparirà. Attivate la base per leggere l'iscrizione. Ricordatevi che non si tratta di una statua generica, ma dell'esatto duplicato del vostro personaggio. La posa è sempre la stessa, mentre l'armatura e l'arma sono le migliori che avete nell'inventario al ritorno da Martin. Potete quindi "editare" la statua a vostro piacimento variando ciò che possedete quando viene scattata l'"immagine."

1. **Casetta dei Cavalieri della spina:** Avrete la possibilità di accedere a questo ritrovo dopo aver completato la quest mista "Il cavaliere ribelle."
2. **Scuderie Sponda nera:** Dalle 8 di mattina alle 8 di sera, lo stalliere Tovas Selvani vi offrirà un cavallo nero per 5000 pezzi d'oro.
3. **Cancello ovest:** verso la strada blu e la città imperiale.
4. **Castello di Cheydinhal:** Potrete passare del castello nelle quest miste "Il cavaliere ribelle" e "Corruzione e coscienza" e per reclutare truppe dopo aver completato il segmento della quest principale "Alleati per Bruma." Ra'qanar è un addestratore di medio livello nell'abilità Corpo a corpo. Naspia Cosma, l'assistente del conte, è un'addestratrice di basso livello nell'abilità Lama.
5. **Capanno di Terrenuove:** La proprietaria Dervera Romalen vi offre vitto e alloggio (10 pezzi d'oro). Passerete da questa locanda alla ricerca di Guilbert Jemane nella quest mista "Separati alla nascita."
6. **Locanda Ponte di Cheydinhal:** La proprietaria Mariana Ancharia vi offre vitto e alloggio (40 pezzi d'oro). Incontrerete qui Garrus Darelliun nella quest mista "Corruzione e coscienza."
7. **Gilda dei Maghi:** Falcar vi fornirà la quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Bruma" (che vi farà

scendere giù nel pozzo del cortile). Deetsan, addestratore in Alterazione di basso livello e futuro capo della Gilda, vi aiuterà a passarla. Uurwen ricarica gli oggetti magici. Trayvond vende incantesimi.

8. **Casa in vendita**
9. **Merci e provviste da Borba**: Il proprietario Borba gra-Uzgash e la sua assistente Magra gro-Naybek comprano e vendono tutto tranne gli incantesimi, dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Gra-Uzgash vi dirà anche dove si trovano il santuario di Boethia ed altri tre dungeon.
10. I libri di **Mach-Na**: Il signor Na compra e vende libri dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Potreste passare di qui alla ricerca di libri in un paio di occasioni, come nella quest mista "Niente che tu possa possedere" (il libro in questione è *La purificazione del tempio*), oppure per colpire il proprietario con un pugnale nella quest mista "Cura del vampiro." Egli è anche addestratore di basso livello nell'abilità Commercio. Fate salire il suo Ordine a 50 e chiedetegli di "Cheydinhal" per sentire una serie di commenti piuttosto coloriti sulla città ed i suoi abitanti.
11. **Il cavaliere di Marzo**: Il proprietario Tertia Viducia compra e vende armi, armature, torce ed oggetti vari dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
12. **Gilda dei Guerrieri**: Burz gro-Khash è uno dei due membri della Gilda che vi assegneranno delle quest all'inizio. L'anonimo custode, come tutti i suoi simili, offre servizi di riparazione.
13. Casa di **Rythe Lythandas**: Passerete da questa casa nella quest mista "A tu per tu con la morte."
14. **Banca dei salici**
15. Casa di **Magrum gra-Orum**: L' la casa anche di suo marito, il gangster Dulfish. (Vi state chiedendo perchè il posto è a nome della moglie?) La signora Orum vi dirà dove si trovano due forti imperiali che sono stati occupati dai non-morti.
16. **Grande cappella di Arkay**: Ohtesse e Gruiand Garrana sono addestratori di medio livello, rispettivamente, in Recupero ed Oratoria. Hil l'alto fornisce addestramento in Illusione di basso livello. Passerete di qui nella quest della Gilda dei Ladri "La fanciulla elfica."
17. Casa di **Aldos Othran**: La confiscazione di questa casa da parte della guardia cittadina è l'evento centrale della quest mista "Corruzione e coscienza." Aldos vive per strada.
18. Casa di **Llevana Nedaren**: Nedaren comprare soprattutto nella quest mista "Corruzione e coscienza."
19. **Riverview**: I servi Tanasa Arano e Tolisi Girith sono agenti Mitica Alba che si "attivano" dopo aver completato il segmento della quest principale "Santuario di Dagon" e vi attaccherano se li avvicinate. Come farete a sapere chi sono? Troverete una copia dei *Commenti sui Mysterium Xarxes*, volume 1 nella loro cantina ed il volume 2 proprio addosso ad Arano.
20. Casa di **Ohtimbar**
21. Casa di **Ganredhel**: Vi incontrerete qui con la Volpe grigia per ricevere la quest della Gilda dei Ladri "Gli stivali di Springheel Jak." Ganredhel è anche un addestratore di medio livello in Acrobazia ed è protagonista della quest "Addestramento all'acrobazia."
22. **Casa abbandonata**: La cantina è un santuario della Confraternita Oscura, in cui si può entrare inizialmente solo con una parola chiave, poi dal retro. E' la fonte di molte delle prime quest della Confraternita. Ocheeva è il vostro primo contatto. Il vampiro Vicente Valtieri vi assegnerà delle quest e si offrirà per trasformarvi in vampiro. Il Khajiit M'raaj Dar compra e vende tutto.
23. Casa di **Oghash gra-Magul**: Membro della gang Orum.
24. Casa di **Bazur gro-Gharz**: Membro della gang Orum.
25. **Cancello nord est**: Verso forte Farragut, nascondiglio di Lucien Lachance, uno dei membri più importanti della Confraternita Oscura.
26. **Statua di Galerion il mistico**: Fondatore della Gilda dei Maghi.
27. **Statua di Arkay**: Dio del ciclo di nascita e morte.
28. **Materasso del mendicante**: Bruccius l'orfano dorme qui.
29. **Materasso del mendicante**: Sfortunata Lucina forme qui.
30. **Santuario di Akatosh**: La benedizione farà salire i vostri Magicka e Velocità.

1. Casa di **Eugal Belette**: Agente della Mitica Alba. Lo scoprirete avvicinandolo dopo aver terminato la missione della quest principale "Santuario di Dagon" (l'uomo vi attaccherà) oppure prima se gli ruberete le chiavi della cantina.
2. Casa di **Casta Scribonia**
3. Casa di **Reynald Jemane**: Jemane, che compare in un trio di quest miste ("Separati alla nascita," "Eredità perduta," e "I peccati del padre"), si trova spesso alla locanda Giumenta grigia.
4. Casa di **Malintus Ancrus**: Ancrus è un addestratore in Sicurezza di basso livello e la compagna Glistel lo è in Furtività. I riferimenti di Glistel (dopo averle chiesto di parlare di "Chorrol") ai due "conosciuti bene in certi circoli" sono relativi alla Gilda dei Ladri. Entrambi sono infatti membri della gilda. Qui incontrerete la Volpe grigia per ricevere istruzioni sulla quest "Freccia di districazione."
5. Casa di **Valus Odiil**: Odiil, come il suo vicino, si trova spesso alla Giumenta grigia. Egli, oltre a fornirvi la quest mista "Il campo dello sterminio," è addestratore di medio livello in Armatura pesante e compare quindi anche nella relativa quest.
6. Casa di **Modryn Oreyn**: Incontrete qui Oreyn, che vi assegnerà sia quest della Gilda dei Ladri che missioni di altro genere.
7. Casa di **Alberic Litte**: Non riusciamo a capire molto la relazione dell'uomo con la moglie, Carmen. Lei vive qui, mentre Litte trascorre la maggior parte del tempo alla Gilda dei Maghi, passando a casa solo a volte per il pranzo. Non riceverete spiegazioni né nei dialoghi né in altri pettegolezzi.
8. **Cappella di Stendarr**: Farete resuscitare Francois Motierre nella cripta della cappella durante la quest della Confraternita Oscura "L'uomo assassinato."
9. Casa di **Jirolin Doran**
10. **Merci e prodotti del nord**: La proprietaria Seed-Neeus compra e vende armi, armature ed incantesimi dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Quando sua figlia, Dar-Ma, sparirà durante un viaggio di lavoro, la donna, che è anche un'addestratrice in Commercio di medio livello, vi assegnerà la quest mista "Un'ombra su Hackdirt."
11. **I libri di Renoit**: La proprietaria Estelle Renoit compra e vende incantesimi dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
12. **Arborwatch**: Questo palazzo è l'"immobile in vendita" di Chorrol.

13. **Gilda dei Maghi:** Teekeeus è la fonte della quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Chorrol" (detta anche "Le dita della montagna"). Alla gilda troverete la belladonna (e due gemme dell'anima superiori) richieste nella quest mista "Cura del vampiro." Athragar e Alberic Litte sono addestratori di medio livello, rispettivamente, in Alterazione ed Evocazione. Entrambi vendono incantesimi ed Alberic è anche la ragione per cui scorre cattivo sangue tra Teekeeus ed Earana nella quest "Raccomandazione a Chorrol." Angalmo è un addestratore in Misticismo di basso livello che vende ingredienti, strumentazione, oggetti misti e pozioni. Contumeliorus Florius ricarica oggetti magici. Nella biblioteca, composta da più 300 volumi, troverete molti libri utili.
14. **Gilda dei Guerrieri:** Dovrete incontrare Vilena Donton per entrare nella gilda. Modryn Oreyn vi fornirà svariate quest e, a partire da "I troll della miniera abbandonata," una serie di missioni che vi vedranno contro la concorrente compagnia Blackwood. Sabine Laul, che vi dirà dove si trova la tenuta di Weatherleah nella quest mista "Eredità perduta," compra e vende armi, armature, torce e oggetti misti, offrendo inoltre servizi di riparazione (che potrete ottenere anche dal solito custode anonimo) Lum gro-Baroth è un addestratore in Blocco di medio livello.
15. **Cancello nord:** Verso la strada arancione.
16. Casa di **Francois Motierre:** "Ucciderete" qui questo tizio, per poi resuscitarlo sotto la cappella di Chorrol nella quest della Confraternita Oscura "L'uomo assassinato."
17. **La quercia e il pastorale:** Il proprietario Talasma vi offre vitto e alloggio (10 pezzi d'oro). Il ricettatore della Gilda dei Ladri Fathis Ules si trova qui nella quest mista "I peccati del padre."
18. **Cancello sud:** Potete entrare in entrambe le torri, sia quella est che quella ovest.
19. Casa di **Rimalus Bruiant:** Bruiant e sua moglie, Rena, sono famosi per i loro cani, Kezune ("Kezu") e Bailey. Gli animali sembrano apparetenere proprio a Rena, visto che la seguono sempre in giro per la città.
20. Casa di **Vilena Donton:** Abitazione della leader della Gilda dei Guerrieri e del suo unico figlio rimasto, Viranus. Lo accompegnerete nella quest della Gilda dei Guerrieri "Il figlio del maestro" e troverete il suo corpo in "I troll della miniera abbandonata."
21. **Fuoco e acciaio:** La proprietaria Rasheda compra e vende armi, armature, torce ed oggetti magici, offrendo inoltre servizi di riparazione dalle 8 di mattina alle 8 di sera. E' anche un'armaiola di medio livello.
22. **Locanda Giumenta grigia:** La proprietaria Emfrid fornisce vitto e alloggio (10 pezzi d'oro). Lei è anche un'ottima fonte di informazioni su Chorrol e sui suoi sobborghi. La locanda è anche la seconda casa di Earana, che ha un ruolo molto significativo nella quest della Gilda dei Maghi "Raccomandazione a Chorrol" (detta anche "Le dita della montagna"), di Valus Odiil (che vi assegnerà la quest mista "Il campo dello sterminio") e dell'ubriacone Reynald Jemane (che vi assegnerà la quest mista "Separati alla nascita"). E' anche un punto d'incontro per suo fratello Guilbert (che vi assegnerà la quest mista "Eredità perduta"). L'habitué Gaturn gro-Gonk vi mostrerà cosa succede ai membri della Gilda dei Guerrieri che trasgrediscono le regole.
23. **Castello di Chorrol:** Potrete passare dalla contessa Valga per reclutare altre truppe nel segmento della quest principale "Alleati per Bruma." Vi fornirà anche la quest mista "Rastrella il castello." Una possibilità nella quest mista "I peccati del padre" è quella di riportare la lama onorevole di Chorrol allo steward del castello Laythe Wavrick. Il mago Chanel è un addestratore in Distruzione di basso livello.
24. Casa di **Honditar:** Questo addestratore in Atletica di medio livello vi dirà brutte cose su Hackdirt nella quest mista "Un'ombra su Hackdirt."
25. **Scuderie Paese del nord:** Dalle 8 di mattina alle 8 di sera, lo stalliere Bongond vi venderà un cavallo sauro per 2500 pezzi d'oro.
26. Priorato di **Weynon:** La vostra prima fermata nella quest principale dopo la fuga dalla prigione della città imperiale. Consultate la sezione della quest principale relativa alle mappe per maggiori dettagli.
27. **Statua-Il tocco della mano del curatore: Rappresenta il curatore della** Seconda Era, Santo Osla, amministrata ai caduti del sacco di Sancre Tor.
28. **Materasso del mendicante:** Pigro Kaslowyn dorme qui.
29. **Materasso del mendicante:** Nemus lo scroccone dorme qui.
30. **Miniera fatiscente:** Un covo di banditi situato sotto le mura della città.

1. **Cancello ovest:** Uscita per la Green Road.
2. **Libri del sud:** Il proprietario Bugak gro-Bol compra e vende libri dalle 8 di mattina alle 8 di sera. E' anche un addestratore nell'abilità Armi contundenti.
3. **Gilda dei Maghi:** Agata vi assegnerà la quest "Raccomandazione a Leyawiin." S'drassa vi darà la quest mista "Lacrime del salvatore." Dagail è maestro in Misticismo. Alves Uvenim vi può dire dove si trova il tempio della divinità Daedra Nocturnal.
4. **Capanno dei Cinque artigli:** Il proprietario Witseidutsei vi offrirà una stanza (costo 10 pezzi d'oro). Dovrete calmare i bollenti spiriti di qualcuno nella quest della Gilda dei Guerrieri "Ubriaco e molesto."
5. **Grande cappella di Zenithar:** Troverete Avrus Adas che vende incantesimi.
6. **Gilda dei Guerrieri:** Sherina è un addestratrice di medio livello nell'abilità Lamar. Brodras di basso livello nell'abilità Armatura pesante. Incontrerete qui Modryn Oreyn nella quest della Gilda dei Guerrieri "Azani Cuorenero."
7. **Compagnia di Blackwood:** Base dei nemici della Gilda dei Guerrieri. Passerete di qui sia durante la quest "Infiltrazione" che al termine delle quest della Gilda, "L'Hist." Jeetum-Zee è il vostro contatto iniziale in "Infiltrazione." In "L'Hist," dovrete uccidere lui, Ja'Fazir, e Ri'Zakar per recuperare la chiave della cantina e poi far fuori gli apprendisti Canta come il tuono e Sente voci nell'aria nel seminterrato per distruggere l'albero.
8. **Linea di divisione:** Il proprietario Tun-Zeeus compra e vende armi, armature, torce ed altri oggetti, riparandoli anche dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
9. Casa di **Margarte:** Margarte fornisce il lavoro ai membri oppressi della locale Gilda dei Guerrieri nella quest "Ubriaco e molesto" ed è anche un'addestratrice in Commercio. Il marito Eitar lavora come fabbro alla Linea di divisione ed è un addestratore di basso livello nelle abilità relative all'Armatura.
10. **Locanda delle tre sorelle:** Queste sorelle Khajit sono Shamada, Shomara e Shuravi. Shamada fa l'oste, Shomara cucina e Shuravi manda avanti la struttura. Vi offrirà delle stanze (40 pezzi d'oro a notte) e del cibo.

Punti di interesse: Questo è uno dei posti migliori per stordire Caelia Draconis nella quest della Confraternita Oscura "Parente stretto." E Shamada vi parlerà anche dei problemi della regione del Trans-Niben, di cui non sentirete molto altro in giro.

11. **Ottime merci con garanzia:** Il proprietario Gundalas e la sua commessa Elsynia comprano e vendono tutto, tranne gli incantesimi, dalle 8 di mattina alle 8 di sera.
12. Casa di **Ra'Jahirr**
13. Casa di **Cingor**: E' la sentinella di quartiere di Leyawiin. Sospettiamo però che sia una copertura. Fa anche parte del Mitica Alba, ma nessuno ve lo dirà. L'unico indizio sarà la copia dei *Commenti sui Mysterium Xarxes* Volume 2, che troverete su un letto. Vi attaccherà solo se lo renderete indisposto facendo scendere il suo Ordine.
14. **Casa in vendita**
15. Casa di **Rosentia Gallenus**: La signorina Gallenus ha qualche problema con un bastone Daedric. Sistemerete la cosa nella quest mista "Chi disturba gli dei."
16. Casa di **Mahei**: Una mini-quest informale: Numeen sta cercando suo marito, Mahei, addestratore di Atletica di basso livello. Se non è a casa, potete andare a cercarlo. (Solitamente non è molto lontano dalla moglie.) Egli vi dirà che si è nascosto dalla donna. La coppia è anche amica della contessa Alessia Caro. Se Numeen è a casa e non è in corso la quest "Il cimelo di Ahdarji" c'è un 50 percento di probabilità che la contessa vada a trovare Numeen. Gli Argoniani cenano al castello di Mercoledì e la contessa a casa loro di Giovedì.
17. Casa di **Dar Jee**: Il numero 2 della Gilda dei Ladri ricetta tutto tranne gli incantesimi dalle 8 di sera alle 6 di mattina. Lo troverete proprio di fronte a casa sua durante queste ore.
18. Casa di **Weebam-Na**: IL cacciatore di ratti Weebam-Na e la sua compagna Bejeen hanno un ruolo chiave nella quest Daedric "Nocturnal" e Weebam ne ha uno piccolo nella quest mista "Mazoga l'orco."
19. Casa di **Ahdarji**: Troverete un anello perduto da questa signora nella quest della Gilda dei Ladri "Il cimelio di Ahdarji." E' anche un'addestratrice di livello medio nell'abilità Armatura leggera.
20. Casa di **J'Bari**: J'Bari è il maestro di Armatura leggera. Gli dovrete recuperare una nuova corazza elfica nella quest "Adderstramento all'armatura leggera." Il suo coinquilino Tsrava è un addrestratore in Acrobazia.
21. Casa di **Alval Uvani**: Assassinerete questo commesso viaggiatore nella quest della Confraternita Oscura "Una questione." Uccidetelo qui, non altrove, poi esplorate questa casa affittata. Entrate nella stanza a nord del secondo piano ed attivate il quadro sopra il letto. Scassinate la serratura a cinque cilindri dell'unica cassaforte presente nel gioco per trovare una copia della licenza della Confraternita, il cappuccio ed il mano di un membro della mano nera, che governa l'organizza zione.
22. Casa di **Otumeel**: Questo tizio ha un passatempo molto strano. Se fate salire il suo Ordine a 50, vi confesserà della sua mania di entrare nelle case degli altri, senza rubare, per riparare le cose che non funzionano (non l'abbiamo mai visto, quindi dobbiamo fidarci delle sue parole).
23. Casa di **Betto Plotius**
24. **Caserma delle guardie cittadine**: Uno dei bersagli nella quest della Confraternita Oscura "Un parente stretto," Caelia Draconis, dorme qui. Peccato sia impossibile ucciderla con tutte le guardie in giro. (Dopo aver ucciso Adamus Phillida nella quest della Confraternita "Riposo permanente," la sua guardia del corpo si suiciderà qui.)
25. **Cancello nord**
26. **Stazione della guardia costiera**: Il momento migliore per uccidere Adamus Phillida nella quest della Confraternita Oscura "Riposo permamente" si verifica quando egli parte da questa stazione senza armatura.
27. **Cancello nord est**
28. **Castello di Leyawiin**: Potete passare dal castello per reclutare delle truppe aggiuntive nel segmento "Alleati per Bruma" della quest principale; per assistere Mazoga l'orco nell'omonima quest mista; per dare il via alla quest mista "Cavalieri dello stallone bianco" (in cui dovrete uccidere il leader dei banditi dell'arco nero) e per spogliare la contessa ed i suoi ospiti nella quest Daedric "Sanguine."
29. **Statua di Zenithar**: Dio del lavoro e del commercio.
30. **Statua di Torval il pilota**: L'elfo supremo esploratore che, nella Prima Era, aveva tracciato le rotte di naviga zione attorno a Tamriel, scoprendo il fiume Niben.
31. **Stagno**: Qui si può trovare occasionalmente a nuotare il ricettatore della Gilda dei Ladri, Dar Jee. E' un altro ottimo luogo per ammazzare Adamus Phillida.
32. **Materasso del mendicante**: Deeh il furfante dorme qui.
33. **Materasso del mendicante**: Radirsha il rancido dorme qui.

1. **Vigne dei fratelli Surilie:** Uno dei due produttori di vino di Skingrad.
2. **Vigne di Tamika:** Questo è l'altro. Anche Davide Surilie riconosce la superiorità del vino di Tamika!
3. **Capanno delle pecore:** Usato dal piccolo gregge di Uuras il pastore.
4. **Scuderie di Passograto:** Dalle 8 del mattino alle 8 di sera la stalliera Ugak gra Mogakh vende cavalli bai per 1000 pezzi d'oro.
5. **Cancello ovest:** Verso Kvatch e Anvil.
6. **Gilda dei Guerrieri:** L'addestratore di Blocco Fadus Calidius sa dove si trovano il santuario Daedric di Sanguine e la grotta di Goblin Jim. Ah-Malz sa dove si trova la miniera derelitta. La gilda offre anche servizi di riparazione.
7. Casa di **Reman Broder:** Il vendemmiatore Broder è anche un addestratore in Mira di medio livello.
8. Casa di **Ambroise Canne:** Canne è un addestratore di medio livello in Blocco ed ha un ruolo importante nella quest "Addestramento al Blocco."
9. Casa di **Undena Orethi:** Undena ha uno strano stile di vita. Si definisce una pellegrina alla ricerca del pomodoro perfetto. (Che a quanto pare si trova lungo la strada d'oro ad est della città. Molto spesso la vedrete dirigersi in quella zona.) I pomodori di Nord, orchi, Khajiit ed Argoniani sono semplicemente normali.
10. Casa di **Uuras il pastore:** Il suo gregge si trova ad ovest della città. In casa ci sono anche 20 rocchetti di filo e del formaggio (che è la sua passione assieme all'Atletica, di cui è anche addestratore.)
11. Casa di **Salmo il panettiere:** Skingrad è famosa per i suoi panini dolci. E' un ingrediente che ha tre effetti positivi: Recupera Energia (primo), Resisti a malattia (secondo), Fortifica Salute (terzo). Ce n'è anche uno negativo (Danno Personalità). Il tizio non li vende direttamente, ma li porta nel capanno delle due sorelle e nella locanda di West Weald.
12. **Capanno delle Due sorelle:** La proprietaria Mog gra-Mogakh vi offre stanza (10 pezzi d'oro) e ristoro. L'altra sorella, Ugak, gestisce le scuderie (#4) fuori città. I quattro cacciatori di vampiri della quest della Gilda dei

Maghi "Informazioni a pagamento" risiedono qui.

13. **Locanda di West Weald:** La proprietaria Erina Jeranus vi fornisce stanza (20 pezzi d'oro) e ristoro. Gli avventori sono piuttosto vari. Incontrerete Maglir, l'elfo di legno più insopportabile di Oblivion, nella quest dei Guerrieri "Questione incompiuta." Potreste imbattervi anche nel maggiordomo del conte Hassildor, Shum gro-Yarug, nella quest della Gilda dei Ladri "Storie perdute." Nella cantina dei vini, troverete Sinderion, molto utile nella quest mista "Cercare le proprie radici" ed anche maestro di Alchimia nella quest "Addestramento all'Alchimia." (Questo tizio vende anche ingredienti, strumentazione e pozioni.) Non dimenticatevi di Else Odia-Dei che, seppur non legata ad una quest, vi racconterà una storia sul suo nome. La donna è anche un agente dei Mitica Alba che vi attaccherà non appena vi avvicinerete a lei al completamento della missione della quest principale "Santuario di Dagon." La ricompensa per la vittoria è il secondo volume dei *Mysterium Xarxes*, appoggiato sulla scrivania al piano di sopra di casa sua.
14. **Gilda dei Maghi:** Adrienne Berene vi assegnerà la quest "Raccomandazione a Skingrad." Druja potrà darvi una mano e, se siete piuttosto cattivi, Sulinus Vassinus la completerà per voi. Tutti e tre vendono incantesimi e gli ultimi due forniscono un addestramento di basso livello in Misticismo ed Evocazione. Vigge l'attento ricarica gli oggetti magici.
15. Commercianti **coloviani:** Il proprietario Gunder compra e vende tutto tranne gli incantesimi. Troverete qui Shum gro-Yarug, maggiordomo del conte Hassildor, nella quest "Storie perdute" oppure se state acquistando una casa a Skingrad. In questo luogo risiede Eyja, la domestica che può essere assunta per tenere pulito il palazzo Spinadirosa.
16. Le scuderie, inutilizzate, della locanda di West Weald.
17. Casa dei fratelli **Surilie:** Gaston e Davide gestiscono la vineria a nord della strada d'oro, ad ovest della città. Davide è la terza persona che dovrete tenere d'occhio nella quest mista "Paranoia."
18. Casa di **Glarthir:** Glarthir, il tizio più eccentrico di Skingrad pensa che tre concittadini stiano complottando contro di lui e vi manda a sorvegliarli (con conseguenze spiacevoli) nella quest mista "Paranoia."
19. Casa di **Bernadette Peneles:** Una delle cause della paranoia di Glarthir è questa operaia della vineria, che però non ha nulla in mente contro il suo vicino.
20. Casa di **Shameer:** Gli addestratori di basso livello non vi rafforzano quanto i loro simili di livello medio. Questa addestratrice di Mira è l'eccezione: vi manderà infatti dal suo maestro Reman Broder.
21. Casa di **Tamika:** Casa del vinaio Davide Surilie (vedi punto #2).
22. Casa di **Lazare Milvan:** Questo nobile ha la brutta abitudine di sfidare a duello le persone.
23. **Tutto ciò che è alchemico:** Falanu Hlaalu compra e vende ingredienti, strumentazione e pozioni dalle 8 di mattina alle 8 di sera. Hlaalu vi indicherà dove si trova il santuario Daedric di Sanguine. E, nella quest mista "Cercare le proprie radici," sarà l'unico tra gli alchimisti di Cyrodiil a dirvi che Sinderion si trova alla locanda di West Weald.
24. **Grande cappella di Julianos:** Tumindil vende incantesimi. Marie Palielle è un'addestratrice di Recupero di basso livello. La cripta della cappella è infestata.
25. Casa di **Nerastarel:** Come questa casa. Troverete tre non-morti livellati al piano di sotto e da uno a tre a quello di sopra, tutti intenti a mettere a ferro e fuoco l'edificio. Nerastarel non compare nel gioco e nessuno vi dirà dove trovarla.
26. **Martello e pinze:** La proprietaria Agnete l'ubriaca compre e vende armi, armature, torce ed oggetti vari, oltre ad offrire un servizio di riparazione, dalle 8 di mattina alle 8 di sera. E' rinomata sia per la sua bravura nel riparare armature che per le sue ubriacature.
27. Palazzo di **Summitmist:** Dovrete uccidere tutti nella quest della Confraternita Oscura "Chi è stato?"
28. **Palazzo Spinadirosa:** L'unica casa in vendita a Skingrad è la più costosa del gioco. Ad essa sono legate un paio di quest libere: "Mani in aiuto" e "Il nascondiglio a Spinadirosa."
29. Casa di **Toutius Sextius:** Bersaglio #2 del paranoico Glarthir nella quest mista "Paranoia."
30. **Cancello est** (alto)
31. **Cancello est** (basso)
32. **Castello di Skingrad:** Passate dal castello per trovare nuove truppe nel segmento della quest principale "Alleati per Bruma" e tornateci nelle quest della Gilda dei Maghi "Altri motivi" e "Informazioni a pagamento"; nella quest della Gilda dei Ladri "Storie perdute" e nella quest mista "Cura del vampiro"; a prendere ordini nella quest della Confraternita Oscura "Giuramenti spezzati"; e per recuperare del vino raro nella quest "Addestramento all'Alchimia."
33. **Casa della guardia cittadina**
34. **Statua del re Rislav Larich:** Rislav il Giusto in groppa al suo cavallo, con un'aquila sul braccio.
35. **Materasso del mendicante:** Foul Fagus dorme qui.
36. **Materasso del mendicante:** Nigidius dorme qui.
37. ***Storie perdute di Tamriel:*** Theranis ha nascosto qui questo libro per la quest dei Ladri "Storie perdute."
38. Luogo d'incontro con **Amusei:** Nella quest della Gilda dei Ladri "Storie perdute" dovrete portare qui Amusei per farvi dire dove è nascosto il libro.

Trova la Strada.

- MAPPE DETTAGLIATE DI OGNI PARTE DEL MONDO E DELLE CITTÀ PRINCIPALI, OLTRE ALLE MAPPE SPECIALI PER OGNI SEZIONE CHIAVE DELLA QUEST PRINCIPALE.

SEGNI DI NASCITA

Segno di Nascita	Caratteristiche	Nota
Mago	Magicka +50	Essenziale per i maghi affidabile.
Apprendista	Magicka +100, Debolezza a Magicka 100%	Essenziale per i maghi aggressivi.
Il Guerriero	Forza +10, Resistenza +10	Calza a pennello ai combattenti; attributi bonus sono sempre un'ottima cosa.
Il Ladro	Agilità +10, Velocità +10, Fortuna +10	Ottimo per i personaggi furtivi e per quelli generalisti.
L'Ombra	Invisibilità (durata 60) una volta al giorno	Utile per risolvere i problemi; estremamente potente per le situazioni da ladro e assassino; molto utile a tutti i livelli.
L'Amante	Paralizzare Tocco, durata 10 e perdita di 120 punti Fatica una volta al giorno	Utile per risolvere i problemi; potente; utile spesso e a tutti i livelli.
Il Rituale	Ripristina Salute (grandezza 200, istantaneo) una volta al giorno. Allontana Non Morto (grandezza 100, durata 30) una volta al giorno	Utile per risolvere i problemi; potente; utile spesso e a tutti i livelli.
La Torre	Apri Serratura Media una volta al giorno, Riflessi Danno (grandezza 4; durata 120)	Utile per risolvere i problemi; potente, ma passivo e infinito; utile spesso e a tutti i livelli.
Il Serpente	Quattro effetti, tutti insieme, una volta al giorno: Danno Salute Tocco, grandezza 3, durata 20. Dissipa (grandezza 90), Cura Veleno, Danno Energia (se stessi, grandezza 100)	Utile per risolvere i problemi; debole; raramente utile, ma a tutti i livelli.
L'Atronach	Magicka +150, Assorbi Incantesimo 50%, no rigenerazione Magicka	Essenziale per i Maghi; rischioso; ripristinare Magicka vi porterà via un sacco di tempo.
La Signora	Volontà +10, Resistenza +10	Dei bonus negli attributi fanno sempre bene, ma sono poco utili in questo caso tranne se il vostro personaggio utilizza molte skill basate sulla Volontà e la Resistenza.
Il Destriero	Velocità +20	Dei bonus negli attributi fanno sempre bene, ma la Velocità è essenziale solo per Acrobazia, Atletica e Armatura Leggera, di cui solo l'ultima è utile.
Il Signore	Ripristina Salute (durata 15, grandezza 6) una volta al giorno, Debolezza al Fuoco 25% permanente	Inutile e con una debolezza permanente da lasciar perdere.

- CREATE IL VOSTRO PERSONAGGIO ED IMPARATE A MASSIMIZZARE LE SUE ABILITÀ E CAPACITÀ.
- PIÙ DI 300 PAGINE A COLORI PIENE DI INFORMAZIONI SU TUTTO QUELLO CHE RIGUARDA IL GIGANTESCO MONDO DI OBLIVION.
- SOLUZIONI PER OGNI QUEST DEL GIOCO, INCLUSA LA QUEST PRINCIPALE, TUTTE LE QUEST DELLE FAZIONI, LE QUEST MISTE E QUELLE LIBERE.
- SEZIONI SPECIFICHE SUI VARI SISTEMI DI GIOCO, TRA CUI LA FURTIVITÀ, LA MAGIA, IL COMBATTIMENTO, LA STREGONERIA, GLI INCANTESIMI, L'ALCHIMIA E MOLTO ALTRO.
- IL DETTAGLIATO BESTIARIO VI AIUTERÀ AD AFFRONTARE AL MEGLIO TUTTE LE CREATURE ED I NEMICI DI TAMRIEL E OBLIVION.

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company

BETHESDA GAME STUDIOS

ISBN 8889164212
9 788889 164211

€ 16,90 Italia

multiplayer.it Edizioni
WWW.MULTIPLAYER.IT

PRIMA GAMES

BASED ON A GAME RATED BY THE ESRB TEEN T

PC SOFTWARE

XBOX 360

Venite a trovarci su multiplayer.it